

Simulación Mental

Traducción: rud

Ha llegado el momento de mirar más de cerca el significado de un ejercicio que hemos propuesto hace algún tiempo, llamado **Simbad**.

Simbad es un acrónimo inglés que significa “*Self Induced Method for Blocking Abductions Definitively*”, es decir, sistema para bloquear las abducciones para siempre.

El método era, como decía su nombre, un sistema para solucionar el problema de las abducciones.

¿Cómo era posible que un simple ejercicio mental pudiese provocar tales resultados?

Para algunos podría parecer una especie de oración, para otros un efecto placebo. Los hechos son que el sistema funcionaba. Al inicio no era perfecto, con resultados escasos, pero funcionaba.

Se trataba, como ya explicado en otras publicaciones, de una *simulación mental* (SM). El sujeto imaginaba un lugar físico donde invitaba a su alma, su mente y su espíritu, para hablar de su situación, y en particular, de la probabilidad de ser objeto de intereses alienígenos. Alma, mente y espíritu se presentaban con formas físicas determinadas, colores y características precisas. Y discutían de la situación personal.

En poco tiempo los sujetos que practicaban este ejercicio se daban cuenta de que los tres personajes empezaban a actuar y a gestionar fuera de su voluntad, realizando acciones inmediatas e increíbles. Después, en el mismo ambiente, se hacía pasar eventuales alienígenas y, también aquellos, comenzaban a moverse en un teatro que parecía totalmente imaginario.

Si se realizaba correctamente el ejercicio, los abducidos, aquellos que habían sido realmente raptados por fuerzas externas al planeta, los reconocían a nivel consciente, en las formas y en las intenciones, y mentalmente las eliminaban. El abducido comenzaba a “*sanear*” y al poco tiempo no tenía problemas de naturaleza exógena.

A primera vista, se podía pensar que el problema alienígena nunca hubiera existido, borrado fácilmente con una estrategia mental, justo por qué no existía.

En realidad el ejercicio que se basa en la mezcla de tres precisas técnicas; la meditación trascendental de *Maharishi Maesh*, la teoría de las imágenes virtuales de *Kosslyn* y el sicodrama de *Moreno*, representaba mucho más de un banal ejercicio mental que se desarrolla de la siguiente forma:

Pónganse cómodos y relajados con los ojos cerrados, sin que nadie les moleste e imagínese de ser los moderadores de una mesa redonda televisiva. Imagínese un estudio televisivo y una mesa, alrededor de la cual toman asiento los invitados por ustedes mismos.

Pierdan tiempo en imaginar el material y los colores con el cual han construido la habitación, las sillas, los muebles, etc. Perciban el calor que emanan los materiales de construcción escogidos por ustedes mismos para esta habitación. Imagínese también la aspereza de estos materiales: si han utilizado mármol, será más frío que las partes de madera. El plástico será más liso que las paredes, etc. Pierdan aún más tiempo con las luces y los ruidos de este ambiente, un estudio de televisión. Si quieren, pueden llenarlo

con el público, no es importante. Tengan cuidado en no tropezarse con los cable de las tele cámaras que grabarán pronto. Incluyan en el estudio un gran espejo, colocado oportunamente, para que todos los huéspedes, al entrar, pasen delante de él. Cuando estén listos, arranquen con el programa; se dirigirán hacia la cámara No. 1, que se prenderá, y ustedes pronunciarán una frase similar a esta...

<< Damas y caballeros buenas tardes, hoy trataremos un tema importante. El tema de esta mesa redonda será **"Yo y los Alienígenas"**. Para tratar este argumento, enseguida hacemos pasar los invitados. Entren: mi alma, mi mente y mi espíritu >>. Los invitarán a mirarse al espejo y controlarán que las imágenes reflejadas sean idénticas a lo que ustedes perciben.

Si así no resultara, significaría que los invitados tienen una falsa identidad y no son lo que dicen ser. Inviten los huéspedes a tomar asiento. Sucesivamente, fíjense como están hechos, alma, mente y espíritu. Percátense si toman asiento en los puestos que ustedes han preparado para ellos, y como se acomodan. Cualquier forma ellos tengan, continúen con la simulación y comiencen con alma. Pidan que se presente y que diga si conoce a los otros dos invitados. Hagan lo mismo con mente y con espíritu.

Dirigidos siempre a alma, pregunten si conoce el problema alienígena; misma pregunta a mente y a espíritu. Empezará una discusión. Si las tres partes no están de acuerdo entre ellas, bajarán una pantalla en el estudio y harán proyectar las imágenes de cuando los alienígenas han llegado.

Después de analizar y discutir sobre la filmación, invitarán todos los alienígenas, los que ustedes consideren, a que tomen asiento alrededor de la mesa y que discutan con ustedes sobre la situación. Estarán disponibles también conexiones externas, sea por videoconferencia, que por teléfono, para quien no quiera o no pueda estar presente. Los invitados entrarán por la puerta a medida que ustedes los llamen, con sus propios nombres o con apodos, en el caso que no conocieran sus nombres. Los dejan sentar donde ellos elijan. Imagínese la sala, los micrófonos, luces, sillas, etc.

Cuando todos están en sus asientos, mire como los están visualizando:

Que forma tienen, que atuendos tienen, como se portan entre ellos y como aparecen a ustedes que los están observando. Noten el comportamiento de cada uno de ellos. Podrán quedar sillas vacías, o de ser necesario, añadir otras. Miren como se disponen alrededor de la mesa y tomen nota mentalmente. Posteriormente deberán realizar un dibujar esquemático que reproduzca la posición de cada cual, con la descripción de cada participante. Una vez que todos sean presentes, diríjense a cada uno para que se presenten de forma sumaria.

Recuerden que ustedes son los moderadores y todos los demás tienen que escucharlos: si ustedes quieren parar una discusión, todos tienen que acatar vuestra decisión, tienen que hacerse respetar.

Terminadas las presentaciones, comiencen con las preguntas:

Pueden hacer cualquier pregunta que consideren oportuna, necesaria o interesante, pero alma debe ser siempre la primera a contestar en la gira de preguntas

Las primeras dos preguntas a contestar son obligatorias:

¿Conoces los invitados alienígenas presentes en esta mesa redonda?

¿Sabes quién son aquellos y que quieren?

La discusión parte de estas preguntas obligatorias, y podrá seguir por mucho tiempo, dividido en capítulos, para que no se cansen (como las telenovelas).

Después que las primeras respuestas se hayan desarrollado, pregunten a los distintos actores que piensan del problema de los alienígenas. A cada alienígena pregunten, que hacen aquí y cuáles son sus reales intenciones. Pregunten si alguien los está ayudando, si entre ellos hay amigos o enemigos, cuando terminarán el trabajo y las demás preguntas que quieran: debatir con ellos, tiene el propósito de verificar el porqué de sus presencias en este planeta y qué relación tienen con vuestra alma, mente y espíritu.

Ustedes se pueden ayudar con filmaciones virtuales, proyectando lo que necesitan. Por ejemplo, si vuestra alma está en desacuerdo con algunos de los invitados, mostrarán las filmaciones de lo “realmente sucedido” comentándolas sucesivamente frente a los demás huéspedes, y que estos últimos también los comenten.

Las filmaciones están grabadas en vuestros cerebros que proporcionará los datos visuales necesarios; estas filmaciones se refieren a las experiencias que podrán ver en la pantalla del estudio, tomadas por la tele cámara que tiene la mejor posición para ver todo.

No tengan miedo, no se inventarán los hechos: vuestra mente ha grabado todo lo que ha vivido, y sabe muy bien cuales imágenes mostrar a los invitados de la mesa redonda.

Al final de la transmisión, para llegar a la conclusión, pregunten a vuestra alma si está de acuerdo a que los alienígenas estén presentes. Si vuestra alma no está de acuerdo, soliciten su intervención para remediar, ejemplo, eliminar el problema. Si acepta hacerlo, pidan que lo haga rápido y en directa.

*Visualicen sin prisa las escenas de vuestra alma trabajando, **sin prisa**. En alternativa, acepten que alma elimine el problema cuando lo considerara oportuno.*

*Si alma decide eliminar enseguida el problema alienígena, visualicen con atención la escena de cómo alma pone en práctica su “**voluntad de hacerlo**”. Posteriormente describirán lo sucedido en un breve relato.*

Tomen en cuenta vuestra emocionalidad durante la mesa redonda y dejen que se desahogue libremente.

Miren bien el rostro de cada personaje, para grabarlo en vuestra mente mientras interactúan con ustedes.

Al final es importante, como en todas las mesas redondas, que se despidan de los invitados, en espera del segundo capítulo, en el cual participarán los mismos personajes u otros, que volverán a hacer el punto de la situación.

Para terminar, hagan un dibujo y un corto relato sobre la experiencia vivida.

*Quiero recordar que este ejercicio ha sido estudiado exclusivamente para **verdaderos abducidos**: de todas formas los “no abducidos” pueden practicarlo para confirmar su extraneidad al fenómeno.*

Este era cuanto propuesto. Por medio de este ejercicio, el sujeto estaba en condición de reconocer a los alienígenas, de interactuar con su alma, de botar a los alienígenas y de salir del problema de las abducciones, de pronto en varias etapas, pero por si solo y a lo máximo después de un par de meses. En algunos casos el truco funcionaba, en otros

casos se necesitaba de más tiempo, y en otros casos todavía habían fuertes dificultades, porque el sujeto no lograba a formar (imaginar) la escena en la propia mente.

Porqué funciona, y cuando funciona.

Empezamos analizando las características del ejercicio, buscando entender cuáles son los parámetros sobre los cuales jugar para mejorarlo, y para que funcione de la mejor forma en todos nuestros abducidos. Sobre todo, conozcamos las reglas del porqué este ejercicio mental tiene unas potencialidades nunca imaginadas.

Podríamos banalmente identificarlo como un ejercicio de Simulación Mental. ¿Qué se sabe de las simulaciones mentales y que ofrecen bajo el perfil terapéutico o más propiamente científico?

La investigadora *Bárbara Colombo*, en un escrito titulado “LA PRODUCCIÓN ESPONTÁNEA DE IMÁGENES MENTALES EN LOS PROCESOS DEL PENSAMIENTO”, reporta cuanto sigue:

<< Las imágenes mentales son frecuentemente utilizadas en los procesos del pensamiento no directo, como por ejemplo las fantasías (Pope y Singer, 1978; Singer y Antrobus, 1972). Se ha pensado que esta actividad mental sea una función de anticipación y planificación que nos ayuda a no olvidar actividades aún no completadas que podríamos intentar remover, a mantener la concentración cuando estamos realizando tareas particularmente aburridas (Singer, 1975). Además, la visualización mental juega roles específicos en los procesos de pensamiento directo, como la memorización, el aprendizaje, la solución de problemas, tareas decisionales y el control de la motricidad (Denis, 1991). Estas funciones han sido estudiadas prominentemente en laboratorio, y esto podría llevar a formular la duda de que los descubrimientos concernientes el rol de las imágenes mentales en las tareas cognitivas no pueden ser generalizadas, debido a la falta de validez ecológica (Yuille, 1986). Esta falta se hace más grave, en la evidencia de que las personas, por mucho que estén entrenadas en utilizar estrategias imaginativas en los procesos cognitivos, no usan las imágenes mentales en la vida de todos los días (Katz, 1987). Por lo tanto podemos decir que las propiedades positivas de la visualización mental, que salen de los resultados experimentales, no sean explotadas.

Se sabe muy poco sobre el rol jugado por las imágenes mentales en la vida cognitiva de todos los días. A este propósito Kosslyn, Seger, Pani e Hillger (1990) han pedido a sus sujetos de guardar una grabación de las veces en las cuales utilizaban imágenes mentales durante el día. Gracias a estos diarios, los autores han descubierto que en la mayoría de los casos, las imágenes mentales eran utilizadas para fantasear o en las asociaciones mentales.>>

Tipología de imagen mental

En distintos textos de psicología y psiquiatría, Alessandro Tonietti dice (Erickson Pórtale Internet Área Creatividad, imaginación y problema solving [www.erickson.it](http://www.erickson.it/cgi-bin/images/upload/doc_cre_7.1.1.pdf) http://www.erickson.it/cgi-bin/images/upload/doc_cre_7.1.1.pdf) se acostumbra hablar de “imágenes mentales” para identificar algunos fenómenos síquicos. Es posible identificar los siguientes tipos de imágenes mentales:

a) **imágenes eidéticas**: se trata de imágenes, generalmente visuales que presentan una particular claridad e detalles, tanto de parecer similares a las percepciones, aunque el

sujeto reconoce que no corresponden a objetos reales. Este tipo de imágenes aparecen frecuentemente en niños y adolescentes, volviéndose poco frecuente en adultos;

b) **imágenes póstumas o consecutivas o after-imagis**: son producidas por la persistencia de una sensación, después que el estímulo haya terminado de actuar. Las imágenes no pueden ser producidas voluntariamente. Se observa además que las imágenes póstumas de tipo visual siguen el movimiento de los ojos.

c) **iconos**: son imágenes provocadas por fenómenos de persistencia visiva, y parecen depender, a diferencia de las imágenes consecutivas, de mecanismos periféricos de la vista (Neisser, 1967). Los iconos han sido estudiados con detalles, por medio de experimentos en los cuales se presenta taquistoscópicamente un input visual, donde se descubre que la imagen referida al estímulo dura más o menos un segundo en la mente del sujeto, tanto que lo puede seguir “leyendo”. Es decir que la imagen tomaría la representación de hechos y valores, no necesariamente de natura figurativa. Bajo el término de “*imagen*”, Miller, Galanter y Pribram (1960) en efectos, relatan los conceptos, las formas y las relaciones.

d) **imágenes alucinatorias**: tienen un carácter de corporalidad de un sujeto externo, y aparecen en ausencia de estimulaciones sensoriales. Mas propiamente, se las llaman “*alucinaciones paranormales*”, cuando se refieren a fantasmas, apariciones o visiones místicas (Holt, 1964). Mientras se habla de “*seudo alucinaciones*” cuando dicha imagen no se caracteriza con espacialidad, es decir, no se proyecta en el espacio externo, pero vivida al interno del sujeto. Finalmente se habla de “*alucinosis*”, cuando el individuo reconoce la natura patológica de su experiencia, no aceptándola como experiencia real.

e) **imágenes ilusorias**: son provocadas por un estímulo externo, pero distorsionadas por quien las percibe;

f) **imágenes oníricas**: son imágenes que componen los sueños;

g) **imágenes hipnagógicas**: pueden aparecer en estado de semi-inconsciencia, la transición entre el estar despierto y dormir;

h) **imágenes hipnopompicas**: aparecen antes de despertar;

i) **fosfenos**: imágenes provocadas por variaciones, más o menos elaboradas, (relámpagos, puntos luminosos, retículos) de la luz idioretinica, que se pueden por ejemplo obtener presionando el ojo, estimulando de esta forma la retina;

l) **imágenes corpóreas** (*body images*): son constituidas por representaciones del propio cuerpo (Holt, 1964);

m) **imágenes cenestésicas**: imágenes a las cuales se asocian cualidades sensoriales de diferente índole (ej: auditivas, visuales, etc.);

n) **imágenes del pensamiento** (*thought images*): son “*representaciones subjetivas de una sensación o percepción, en ausencia de un adecuado input sensorial, presentes antes de dormir, como parte de un pensamiento*” (Holt, 1964). Esta categoría comprende las **imágenes mnesticas** (*memory images*), las **imágenes verbales**, las **imágenes producidas por la fantasía** (*imagination images*). Se incluyen también las imágenes de tipo figurativo, libremente formadas y controladas por el sujeto.

A esta última categoría pertenece el SIMBAD

Dos son los principales modelos que describen las imágenes mentales:



Modelo Teórico “Pictoricista”

Las leyes que regulan los procesos perceptivos son Similares a las que regulan la producción de las imágenes mentales.

Modelo Teórico cognitivo-computacional

1. Almacenamiento a largo termino de las experiencias pasadas.
2. Transformación de los recuerdos en experiencias conscientes (imágenes mentales).
3. Conservación de las experiencias conscientes (imágenes mentales), por la fracción temporal necesaria para cumplir sucesivas operaciones mentales, como exploración, descripción u otro.

Una serie de similitudes existentes entre los fenómenos visuales e imaginativos, a veces ha llevado a pensar que

entre percepciones e imágenes no existe una sustancial diferencia (Finke, 1980; Kitamura, 1985; Sheehan, 1966).

Ha sido demostrado experimentalmente que:

- La preparación inicial, que anticipa la producción del campo visual, puede actuar también sobre las imágenes;
- Ciertas ilusiones perceptivas se verifican, sea con material presentado perceptivamente, sea imaginativamente (Wallace, 1984);
- Los tiempos de explotación (*scanning*) de los estímulos visuales y de las imágenes, ambas son funciones de las distancias físicas que el ojo necesita recorrer (Kosslyn, 1973; Kosslyn, 1975; Kosslyn, 1985; v. Hebb, 1968).

A estas constataciones empíricas, se añaden consideraciones teóricas que están en radical divergencia con la explicación de *perceptum* e *imaginatum* (v. Masini, 1979). Ya en 1957, *Mac Kellar*, aun buscando devengar la naturaleza autónoma de los procesos imaginativos, terminaba por avalar la tesis de la continuidad entre imágenes y percepciones.

Se sostiene que las imágenes mentales son sumisas a las mismas reglas, o leyes de la física externas a la mente, todas pertenecientes al mundo virtual.

Si pedimos a un sujeto que se imagine una manzana cayendo al piso, en lo imaginado, él producirá una visualización no en contraste con las leyes de la física.

Así demostramos que las reglas del mundo imaginativo y las leyes de la física son las mismas.

Si yo, con mi propia voluntad, no obligo a mi mente a que vea que las manzanas “caigan” hacía el cielo, seguirán cayendo al piso por la fuerza de gravedad que todos conocemos. Entonces el cerebro, en su imaginación, utiliza la física que conocemos.

El cerebro que percibe la física, también crea las imágenes externas.

La misma parte del cerebro que imagina un mundo externo, también examina el mundo externo.

Kosslyn ha experimentado, pidiendo a un individuo que se imagine un cubo rotar sobre un eje, y sobre dos ejes simultáneamente, que el tiempo utilizado para el proceso imaginativo es proporcional a la tarea que se cumple.

A medida que la figura que se analiza mentalmente es más compleja, aumenta el tiempo que el cerebro necesita para hacer rotar el objeto. Más movimientos conjuntos requeridos, más lento será el cerebro en responder.

Estos tipo de resultados demuestran algo muy evidente; el cerebro está procesando la misma cantidad de operaciones que una computadora, cuya velocidad operativa depende de la cantidad de puntos a calcular en una unidad de *tiempo-maquina* (Clock).

Imágenes mentales y solución del problema

Si las imágenes mentales parecen seguir las mismas leyes de la física y cinemática, ¿es posible utilizarlas como una sarta de simulador?, un CAD gratis (Computer Assisted Design), que cada cual tendría en propia cabeza y que le permitiría examinar el problema más expeditamente y sin desperdicio de recursos.

Si tenemos que construir un objeto, y debemos realizar cortes sobre el material escogido, ¿Empezamos desde el inicio o desde el final? Si tenemos a disposición solo un intento, pensamos que podría suceder si realizamos ambas operaciones. Estamos resolviendo un problema usando las imágenes mentales.

De este modo lo haría una computadora. Pero subrayo, la *image solving* podría ser utilizada en todos los aspectos de la vida. Laurance Sparks, sicólogo californiano, en 1963 (http://www.libreriailbulino.it/template.php?pag=6396&id_cat=10832&id_sotto_cat=9851&id_prod=394687) relataba en su libro “*Autohipnosis*” de haber tenido una paciente que lo había consultado para resolver un problema de ansiedad. Esta joven mujer, que estudiaba piano, al poco tiempo tenía que dar un examen de música, lo cual le procuraba ansiedad. El Prof. Sparks, cuenta en su libro, de haberla metida en hipnosis profunda y de haberle enseñado a simular un duro entrenamiento de piano. La mujer, que no pertenecía a una clase pudiente, no poseía un piano y se podía entrenar en pocas ocasiones: eso le procuraba aún más estrés.

La mujer aprendió a simular los movimientos de los ejercicios sin tocar el piano, y realizaba tales simulaciones todas las noches antes de dormir. Imaginaba sentarse frente a un piano, realizando ejercicios muy complicados.

La paciente del Prof. Sparks llegó primera al concurso.

El pensamiento figurativo, parece favorecer las estrategias heurísticas para la solución de problemas. No solo porque permite simular mentalmente de forma más plástica, relacionados con otros códigos de manipulación del mundo físico, también porque puede imaginar algunas transformaciones, imposibles de actuar en la realidad. Sin embargo es posible visualizar el estado deseado (la solución del problema), y confrontarlo con la representación del problema actual.

Con esta confrontación, se llegaría a dejar la vieja y negativa visión de la situación actual, sustituyéndola con una más positiva. La imagen mental tendría un importante rol heurístico, sobretodo en la parte previa al proceso solutivo.

A propósito de este tema, Alessandro Tonietti sostiene que <<Parece razonable creer que la mayoría de las nuevas ideas y el alejamiento de las formas tradicionales de pensar, sean obstaculizadas por el sistema de comunicación verbal, vehículo primario para mantener y perpetuar las ideas consolidadas y las tradiciones arraigadas. Las

transformaciones de este sistema podría llegar solo de lo exterior>> (Shepard, 1978, p. 156).

Una de estas fuentes externas de cambio puede justamente ser la imaginación de iconos.

En segundo lugar, el pensamiento figurativo podría ser, en algunas situaciones, más productivo del lógico-verbal, ya que las imágenes, como considera Shepard, son representaciones isomorfas y analógicas de los objetos reales, fuentes de detalles y relaciones que no logran ser transcritas por los códigos verbales, pudiendo dar a lugar a descubrimientos y deducciones, cuyo discurso propositivo no podría ser conducido.

En tercer lugar, el pensamiento figurativo se demuestra particularmente apto para responder a aquellas necesidades de regularidad y simetría, sobre las cuales son fundadas algunas de los más relevantes descubrimientos de matemática y física (v. Boardman, O'Connor e Young, 1973; Shubnikov e Koptsik, 1974; Weyl, 1952).

Finalmente, se puede notar que muchas teorías científicas tienen un evidente carácter geométrico-espacial, siendo componentes estructurales, diagramas y modelos.

Francesco Burrai tiene algunas anotaciones interesantes sobre las imágenes mentales, sugiriendo la existencia de dos principales modelos, mencionados anteriormente, que intentan explicar la funcionalidad de las imágenes mentales.

La neurosicología estudia las relaciones entre las facultades cognitivas y las estructuras cerebrales relacionadas.

De acuerdo a datos experimentales, se confirma la existencia de procesos cognitivos específicos de la facultad imaginativa, ligados a precisos sub-estratos cerebrales.

Es tan cierto, que los disturbios de la capacidad imaginativa son frecuentemente relacionados a daños en específicos mecanismos cerebrales: áreas posteriores del hemisferio izquierdo y área perieto-temporal derecho.

En este contexto, la técnica de la Simulazione Mentale (SM), o *Guided Imagery* (GI en inglés), tiene innumerables referencias científicas, demostrando que, no solo existe una correlación entre imaginación y modificación morfológica del cuerpo, también hay la posibilidad de modificar la neurofisiología del cuerpo, aplicando imágenes ideítas, es decir, curar con el pensamiento.

Resolver el problema (*problema solving*), ahora no es rotar un cubo con la mente, es modificar el propio estado biológico. Este es otro peldaño adelante en la identificación de cómo y porqué, una imagen producida por nuestro cerebro, por nuestro acto de voluntad, por nuestra consciencia, pueda influir sobre parámetros externos de la virtualidad que nos rodea.

A continuación, algunas fuentes bibliográficas sobre este punto, para quien no crea en nuestras palabras.

La respuesta neurovegetativa

- Estudio: Jones G.E. e Johnson H.J. 1978, Physiological responding during self generated imagery of contextually complete stimuli, Psychophysiology, 15, 439, 46.
- Jones G.E. e Johnson H.J 1980, Heart rate and somatic concomitants of mental imagery, Psychophysiology, 17, 339-47.
Correlación entre nivel cenestésico de la imagen mental y amplitud de la aceleración cardíaca.
Correlación entre nivel de temperatura de la imagen mental y amplitud de la aceleración cardíaca.
Correlación entre imágenes mentales ideísticas y valencia emocional negativa y alteraciones de FC, FR y respuesta sicogalvanica (GSR).

Correlación entre intensidad subjetiva de la claridad de la imagen y magnitud de las modificaciones fisiológicas.

Correlación entre imágenes que inducen diferentes niveles de enojo y alteración de la presión sistólica y frecuencia cardíaca.

Correlación entre la dirección del foco de atención y respuesta electromiográfica

Guided Imagery y Psicología

El uso de la G.I. durante la hipnosis, puede ser utilizada para crear nuevos esquemas cognitivos en sujetos con imágenes de tipo intrusivo.

- (Appel PR. A hypnotically mediated guided imagery intervention for intrusive imagery: creating ground for figure. *Am J Clin Hypn*. 1999 Apr;41(4):327-35).
La G.I., en los sujetos afectados por bulimia nerviosa, reduce los episodios de confusión, los actos justificativos de carácter absolutivo, los vómitos, mejora la alimentación en las decisiones dietéticas, el control del peso corporal, la gestión autónoma del confort personal.
- (Esplen MJ, Garfinkel PE, Olmsted M, Gallop RM, Kennedy S A randomized controlled trial of guided imagery in bulimia nerviosa. *Psychol Med*. 1998 Nov;28(6):1347-57).
La G.I. puede neutralizar la distorsión de la memoria en mujeres que, en edad infantil, han sufrido abusos sexuales.
- (Clancy SA, McNally RJ, Schacter DL. Effects of guided imagery on memory distortion in women reporting recovered memories of childhood sexual abuse. *J Trauma Stress*. 1999 Oct;12(4): 559-69).

Guided Imagery y gestión del dolor

En sujetos que padeciesen de dolores oncológicos, La G.I. puede reducir el promedio de intensidad de percepción del dolor, el estado de estrés y mejora el control del dolor.

- (Kwekkeboom KL, Kneip J, Pearson LA pilot study to predict success with guided imagery for cancer pain. *Pain Manag Nurs*. 2003 Sep; 4(3):112-23).
En sujetos afectados por SIDA, la G.I. tiene efectos positivos en la prevención de los estados anticipadores de angustia y dolor.
- (Turkoski B, Lance B. The use of guided imagery with anticipatory grief. *Home Healthc Nurse*. 1996 Nov; 14(11):878-88).

Guided Imagery y medicina interna

La G.I., en sujetos afectados por *stroke* agudo, es una práctica clínica complementaria y sinérgica a la terapia rehabilitativa convencional que mejora varios *outcomes* rehabilitativos.

- (Page SJ, Levine P, Sisto S, Johnston MV. A randomized efficacy and feasibility study of imagery in acute stroke. *Clin Rehabil*. 2001 Jun; 15(3):233-40).
La G.I., en sujetos con bronquitis crónicas y enfisemas, ha mejorado el estado dispneico, la depresión, el cansancio, la calidad de vida, el estado de salud, la fuerza muscular inspiratoria.
- (Moody LE, Fraser M, Yarandi H. Effects of guided imagery in patients with chronic bronchitis and emphysema. *Clin Nurs Res*. 1993 Nov; 2(4):478-86).

Guided Imagery y maternidad

La G.I., mirando a la obtención de un estado de relajamiento en las primeras 4 semanas posteriores al parto de la mujer, ha producido reducción de ansiedad y depresión, con un aumento de la estima personal.

- (Rees BL. An exploratory study of the effectiveness of a relaxation with guided imagery protocol. *J Holist Nurs*. 1993 Sep; 11(3):271-6).
La G.I., por medio de un protocolo de relajamiento, ha reducido en mujer en primer parto, en las 4 semanas posteriores al evento, la ansiedad, el estado depresivo, con incremento de autoestima.
- (Rees BL. Effect of relaxation with guided imagery on anxiety, depression, and self-esteem in primiparas. *J Holist Nurs*. 1995 Sep; 13(3):255-67).

Guided Imagery y cirugía

La G.I. en sujeto en fase perioperatoria, ha reducido la ansiedad y los niveles de dolor, pre y post-operatorios, con reducción de fármacos analgésicos, hasta de un 50%.

- (Tusek DL, Church JM, Strong SA, Grass JA, Fazio VW. Guided imagery: a significant advance in the care of patients undergoing elective colorectal surgery. *Dis Colon Rectum*. 1997 Feb; 40(2):172-8).
El uso de la G.I., en fase perioperatoria, es un instrumento enfermero que incrementa el poder de autocuración, aumentando el *feed-back* enfermera-paciente, la calidad de vida, la satisfacción de los involucrados.
- (Miller T. The value of imagery in perioperative nursing. *Semin Perioper Nurs*. 1998 Apr; 7(2):108-13).
La G.I. es una intervención enfermera independiente y reduce la depresión en personas mayores post-operados.
- (Leja AMJ, Using guided imagery to combat postsurgical depression. *Gerontol Nurs* 1989 Apr; 15(4):7-11).

Efectos de la sinergia, visualización y técnicas meditativas

1. Incremento y ampliación de las ondas cerebrales *alfa*.
2. Disminución significativa del consumo de oxígeno.
3. Disminución de la frecuencia cardíaca y frecuencia respiratoria.

4. Regulación de la producción de cortisol (estrés).
5. Aumento nocturno de la melatonina (sueño, sincronización de los ritmos biológicos).

Para evitar que alguien piense que lo presentado arriba sean prácticas de brujería, diremos que en Italia y en el exterior, mucho son los centros médicos donde se utiliza las imágenes mentales. Algunos: Centro Sanitario, Brunico (Bolzano), Centro Hospitalario San Carlo Borromeo, Milán, Centro Hospitalario Universitario Meyer, Florencia, Instituto Tumores, Génova, Hospital Pediátrico Giovanni XXIII, Bari, Hospitales Civiles, Brescia, Hospital Enfermos, Rímini.

Entidades que proponen la Visualización: Instituto Europeo de Oncología, Milano, Asociación Italiana de Oncología Médica, Sociedad Italiana de Sico-oncología, Sociedad Italiana de Sicología de los Servicios Hospitalarios y Territoriales, Asociación Enfermos de Cáncer (AIMAC).

Bibliografía:

1. AHSEN A., 1982, *Imagery in perceptual learning and clinical application*, «Journal of Mental Imagery», 6, pp. 157-186.
2. ANDERSON J.R., 1976, *Language, memory and thought*, Erlabaum, Hillsdale.
3. ANDERSON J.R., 1976, *Arguments concerning representations for mental imagery*, «Psychological Review», 85, pp. 249-277.
4. ANDERSON J.R., BOWER G.H., 1973, *Human associative memory*, Hemisphere Press, Washington.
5. ARIETI S., 1967, *The intrapsychic self*, Basic Books, New York.
6. ATTNEAVE F., 1972, *Representation of physical space*, in A.W. Melton e E.J. Martin, *Coding process in human memory*, Winston, Washington, pp. 283-306.
7. BAROLO E., 1981, *Organizzazioni alternative nello sviluppo cognitivo. La sfida della costruzione di immagini al pensiero logico-proposizionale*, Unicopli, Milano.
8. BARTLETTA F.C., 1958, *Thinking. An experimental and social study*, Allen and Unwin, London.
9. BEJAT M., 1972, *The role of the image in problem solving*, «Revue Roumaine des Sciences Sociales», 16, pp. 169-180.
10. BERLYNE D.E., 1960, *Conflict, arousal, and curiosity*, Mac Graw Hill, New York
11. BERLYNE D.E., 1965, *Structure and direction in thinking*, Wiley, New York
12. BINET A., 1884, *Psychologie des grandes calculateurs et joueurs d'echecs*, Hachette, Paris.
13. Blanc-Garin J., 1974, *Recherches recentes sur les images mentales: leur rôle dans les processus de traitement perceptif et cognitif*, «Année Psychologique», 74, pp. 533-564.
14. BOARDMAN A.D., O'CONNOR D.E., YOUNG P.A., 1973, *Symmetry and its applications in science*, John Wiley, New York.
15. BOCCHI G., CERUTI M. (a cura di), 1985, *La sfida della complessità*, Feltrinelli, Milano.
16. BOWER G.H., GLASS A.L., 1976, *Structural units and the reintegrative power of picture fragments*, «Journal of Experimental Psychology: Human Learning and Memory», 2, pp. 456-466.
17. BOWERS P., 1979, *Hypnosis and creativity: the search of missing link*, «Journal of Abnormal Psychology», 85, pp. 564-572.
18. BRAINERD C.D. 1971, *Imagery as a dependent variable*, «American Psychologist», 26 pp.599-600.
19. BRONOWSKI J., 1978, *The origins of knowledge and imagination*, Yale University, Yale.
20. BRUNER J.S., 1961, *The process of education*, Harvard University Press, Harvard.
21. BRUNER J.S., 1968, *Processes of cognitive growth*, Infancy Clark University with Barre Publishers.
22. Bruner J.S. et al., 1966, *Studies in cognitive growth*, Wiley, New York
- CHASE W.G., SIMON H.A., 1973, *The mind's eye in chess*, in W.G., *Visual information processing*, Academic, New York.
23. COOPER L.A., 1975, *Mental transformation of random two - dimensional shapes*, «Cognitive Psychology», 7, pp. 20-43.
24. COOPER L.A., PODGORNÝ P., 1976, *Mental transformations and visual comparison processes: effects of complexity and similarity*, «Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance», 2, pp. 503-514.
25. COOPER L.A., SHEPARD R.N., 1975, *Mental transformations in the identification of left and right hand*, «Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance», 3, pp. 48-56.

26. COOPER L.A., SHEPARD R.N., 1978, *Transformations on representations of objects in space*, in Carterette e Friedman (a cura di), *Handbook of Perception*, 1978, pp. 105-146.
27. DANSKY E., 1973, *Effects of play on associative fluency in preschool aged children*, «Developmental Psychology», 9, pp. 38-43.
28. DREISTADT R., 1968, *An analysis of the use of analogies and metaphors in science*, «The Journal of Psychology», 68, pp. 87-116.
29. DROPOVA Z., 1980, *On role of memory in creation and transformation of mental representation*, «Studia Psychologia», 22, pp. 145-152.
30. DUNCKER K., 1935, *Zur Psychologie des produktiven Denkens*, Springer, Berlin - Goettingen - Heidelberg (tr. inglese: *On problem-solving*, «Psychological Monograph», 58, 5, 1945).
31. DURAND G., 1964, *L'immagination symbolique*, PUF, Paris
32. ELIOT J., 1979, *Large-scale representation: some characterization and educational implications*. Educational Leadership, 36, pp. 278-282.
33. FINKE R.A., 1980, *Levels of equivalence in imagery and perception*, «Psychological Review», 87, pp. 113-132
34. FLORES D'ARCAIS G.B., 1985, *Il paradigma Human Information Processing in 25 anni di cognitivismo*, «Giornale Italiano di Psicologia», 12, pp. 395-420.
35. GALANTER E., GERSTENHABER M., 1956, *On thought: the extrinsic theory*, «Psychological Review», 63, pp. 218-227.
36. GALPERIN P.I., TALYZINA N.F., 1957, *Formirovanie naczal'nyh geometricheskikh ponjatij ma osnove organizovannogo dejstvija unicaschijsja*, «Voprosy Psichologii», 1, pp. 28-44.
37. GIUSBERTI F., 1984, *Il modello proposizionale e il modello analogico nel recente dibattito sull'immagine mentale*, «Ricerche di Psicologia», 8 (3), pp. 37-59.
38. GLUSHKO R.J., COOPER L.A., 1978, *Spatial comprehension and comparison processes in verification tasks*, «Cognitive Psychology», 10, pp. 391-421.
39. GREGORY R.L., 1966, *Eye and brain. The psychology of seeing*, Weidenfeld and Nicolson, London
40. GREGORY R.L., 1970, *The intelligent eye*, Weidenfeld and Nicolson, London.
41. GREGORY R.L., 1971, *The grammar of vision*, The Listener, 83, p. 242.
42. GREGORY R.L., 1973, *Visual perception*, Oxford University Press, London.
43. GREGORY R.L., 1974, *Concepts and mechanisms of perception*, Duckworth, London.
44. GREGORY R.L., 1981, *Mind in science. A history of explanations in psychology and physics*, Cambridge University Press, New York.
45. GREGORY R.L., 1984, *Ipotesi di percezione e concezione*, in Piattelli Palmarini, 1984, pp. 131-152.
46. GREGORY R.L., EDELSON E., CULLINGTON B.J., 1973, *Understanding perception*, American Association for the Advancement of Science, Washington.
47. GREGORY R.L., GOMBRICH E.H. (a cura di), *Illusion in nature and art*, Duckworth, London.
48. GUR R., REYHER J., 1976, *The enhancement of creativity via free imagery and hypnosis*, «American Journal of Clinical Hypnosis», 18, pp. 237-249.
49. GUROVA L.L., 1969; *The function of concrete and imagery components in problem-solving*, «Voprosy Psichologii», 15, pp. 76-89.
50. HADAMARD J., 1945, *An essay on the psychology of invention in mathematical field*, Princeton University Press, Princeton (poi: Dover, New York, 1954).
51. HAMPSON P.J., MORRIS P.E., 1978, *Unfilled expectations: a criticism of Neisser's theory of imagery*, «Cognition», 6, pp. 79-85.
52. HAMPSON P.J., MORRIS P.E., 1979, *Cyclical processing: a framework for imagery research*, «Journal of Mental Imagery», 3, pp. 11 -22.
53. HANLEY G.L., LEVINE M., 1983, *Spatial problem solving: the integration of independently learned cognitive maps*, «Memory and Cognition», 11, pp. 415-422.
54. HARROWER M.R., 1932, *Organization in higher mental processes*, Psychologische Forschung, 17, pp. 56-120
55. HAWTON H., 1952, *The feast of unreason*, Watts, s.1 HEBB D.O., 1968, *Concerning imagery*, «Psychological Review», 75, pp. 466-477.
56. HEWES G.W., 1878, *Visual learning, thinking, and communication in human biosociale evolution*, in B.S. Randhawa e W.F. Coffman (a cura di), 1978, pp. 1- 19
57. HINTON G., 1979, *Some demonstrations of the effects of structural descriptions in mental imagery*, «Cognitive Science», 3, pp. 231-250.
58. HOLT R.R., 1964, *Imagery: the return of ostracized!*, «American Psychologist», 12, pp. 254-264.
59. HOLT R.R., 1972, *On the nature and generality of mental imagery*, P.W. Sheehan, 1978, pp. 6-33.
60. Le immagini mentali. Natura e funzioni © Alessandro Antonietti Erickson portale Internet www.erickson.it
61. HORTIN J.A., 1982, *Introspection and visual thinking for the instructional technologist*, «Educational Technology», 22, pp. 30-32.

62. IVANOVA L.G., 1980, *Acquisition of generalized images, and their utilization by students in solving school problems*, «Voprosy Psichologii», 2, pp. 118-121.
63. JOB R., RUMIATI R., 1984, *Linguaggio e pensiero*, Il Mulino, Bologna.
64. KABANOVA-MELLER E.N., 1971, *The role of the image in problem solving*, «Soviet Psychology», 9, pp. 346-360.
65. KANIZSA G., 1973, *Il problem-solving nella psicologia della Gestalt*, in G. Mosconi e V. D'Urso, 1973, pp. 35-87.
66. KAUFMANN G., 1979, *Visual imagery and its relation to problem solving*, Universitetsforlaget, Bergen.
67. KAUFMANN G., 1980, *Imagery, language and cognition*, Universitetsforlaget, Bergen.
68. KITAMURA S., 1985, *Similarities and differences between perception and mental imagery*, «Journal of Mental Imagery», 9, pp. 83-92.
69. KLATZKY R.L., THOMPSON A., 1975, *Integration of features in comparing multifeature stimuli*, «Perception and Psychophysics», 18, pp. 428-432.
70. KOEHLER W., 1969, *The task of Gestalt psychology*, Princeton University Press, Princeton.
71. KOSSLYN S.M., 1973, *Scanning visual images: some structural implications*, «Perception and Psychophysics», 14, pp. 90-94.
72. KOSSLYN S.M., 1975, *Information representation in visual images*, «Cognitive Psychology», 7, pp. 341-370.
73. KOSSLYN S.M., 1976, *Can imagery be distinguished from other forms of internal representation? Evidence from studies of information retrieval times*, «Memory and Cognition», 4, pp. 291-297.
74. KOSSLYN S.M., 1980, *Image and mind*, Harvard University Press, Cambridge.
75. KOSSLYN S.M., 1981, *Research on mental imagery: some goals and directions*, «Cognition», 10, pp. 173-179.
76. KOSSLYN S.M., 1985, *A caccia dell'immagine mentale*, «Psicologia Contemporanea», 12, 72, pp. 11-17.
77. KOSSLYN S.M., POMERANTZ, 1977, *Imagery, propositions, and the form of internal representations*, «Cognitive Psychology», 9, pp. 52-76.
78. KOSSLYN S.M., SCHWARTZ S.P., 1977, *A simulation of visual imagery*, «Cognitive Science», 1, pp. 265-295.
79. LABORIT H., 1983, *La colombe assassinée*, Grasset et Fasquelle, Paris.
80. LEGRENZI P., MAZZOCCO A., 1973, *Psicologia del pensiero*, Martello, Milano.
81. LEVINE M., JANKOVIC I.N., PALIJ M., 1982, *Principles of spatial problemsolving*, «Journal of Experimental Psychology: General», 111, pp. 157-175.
82. LORENZ K., 1959, *Die Gestaltwahrnehmung als Quelle wissenschaftlicher Erkenntnis*, «Zeitschrift für Angewandte und Experimentale Psychologie», 6, pp. 118-165 (rist. in K. Lorenz., *Ueber tierisches und menschliches Verhalten*, Piper, Muenchen, vol. 2, pp. 255-300).
83. LORENZ K., 1973, *Die Rueckseite des Spiegels. Versuch einer Naturgeschichte menschlichen Erkennens*, Piper, Muenchen.
84. LORENZ K., 1978, *Das Wirkungsgehege der Natur und das Schicksal des Menschen*, Piper, Muenchen (tr. it. *Natura e destino*, Mondadori, Milano, 1985).
85. LORENZ K., 1983, *Der Abbau des Menschlichen*, Piper, Muenchen.
86. LUDWIG T.E. 1982, *Age differences in mental synthesis*, «Journal of Gerontology», 37, pp. 182-189.
87. MAC CLOSKEY P., 1979, *The facilitation of spatial ability and problem-solving in adolescent pupils through learning in design*, «Educational Review», 31, pp. 259-167.
88. MAC KELLAR P., 1957, *Imagination and thinking. A psychological analysis*, Basic Books, New York e Cohen and West, London.
89. MASINI R., 1979, *Immagini e parole. Contributi sperimentali*, Unicopli, Milano. MEDEWAR P.B., 1974, *Hypothesis and imagination*, in P. Schilpp (a cura di), *The philosophy of K.R. Popper*, Open Court, LaSalle, vol. 1, pp. 274-291.
90. MEDEWAR P.B., 1984, *The limits of science*, Harper and Row, New York.
91. MILLER G.E., GALANTER E., PRIBRAM K.H., 1960, *Plans and structure of behavior*, Holt, Reinhart and Winston, New York.
92. MORIN E., 1982, *Science avec conscience*, Fayard, Paris.
93. MORRIS C.R., 1946, *Signs, language and behavior*, Prentice Hall, New York.
94. MOSCONI G., D'URSO V. (a cura di), 1973, *La soluzione di problemi. Problemsolving*, Giunti Barbera, Firenze.
95. MOSCONI G., D'URSO V., 1974, *Il farsi e il disfarsi del problema*, Giunti Barbera, Firenze.
96. NEISSER U., 1963, *The multiplicity of thought*, «British Journal of Psychology», 54, pp. 1-14.
97. NEISSER U., 1967, *Cognitive Psychology*, Prentice Hall, Englewood Cliffs.

98. NEISSER U., 1976, *Cognition and reality. Principles and implications of cognitive psychology*, Freeman, S. Francisco Or.
99. NEISSER U., 1978, *Anticipations, images, and introspection*, «Cognition», 6, pp.169-174.
100. NEISSER U., KERR N., 1973, *Spatial and mnemonic properties of visual images*, «Cognitive Psychology», 5, pp. 138-150.
101. OCHANINE D.A., 1971, *L'homme dans les systemes automatisés*, Dunod, Paris.
102. OPPENHEIMER R., 1956, *Analogy in science*, «American Psychologist», 11, pp. 127-135.
103. PAGNIN A., 1983, *Lo sviluppo intellettuale nell'adolescenza*, in G. Lanzi (a cura di), *L'adolescenza. Psicologia, psichiatria e sociologia*, Il Pensiero Scientifico, Roma, pp. 13-24.
104. PALMER S.E., 1977, *Hierarchical structure in perceptual representation*, «Cognitive Psychology», 9, pp. 441-474.
105. PALMER S.E., 1978, *Foundamental aspects of cognitive representation*, in E. Rosch e B.B. Lloyd *Cognition and categorization*, Erlbaum, Hillsdale.
106. PERKY C.W., 1910, *An experimental study of imagination*, «American Journal of Psychology», 21, pp. 422-452.
107. PESSA E., 1976, *Introduzione allo studio dei processi di pensiero produttivo*, «Comunicazioni Scientifiche della Cattedra di Psicologia Generale IV», Università di Roma, Facoltà di Magistero, 1, pp. 19-70.
108. PETTER G., 1973, *Procedimenti euristici nel campo del pensiero produttivo*, in G. Mosconi e V. D'Urso (a cura di), 1973, pp. 239-256 (già in «Rivista di Psicologia», 1, 1961, pp. 80-95).
109. PIAGET J., 1945, *La formation du symbole chez l'enfant*, Dalachaux et Niestle, Neuchatel
110. PIAGET J., INHELDER B., 1962, *Le developpement des images mentales chez l'enfant*, «Journal de Psychologie Normale et Pathologique», 59, pp. 75-108.
111. PIAGET J., INHELDER B., 1966, *L'image mentale chez l'enfant*, Puf, Paris (tr. it. *L'immagine mentale nel bambino*, La Nuova Italia, Firenze, 1974).
112. PINKER S., 1980, *Mental imagery and the third dimension*, «Journal of Experimental Psychology: General», 109, pp. 354-371.
113. POINCARÉ H., 1952, *Mathematical creation*, in Ghiselin (a cura di), *The creative process*, New American Library, New York, pp. 33-42.
114. PYLYSHYN Z.W., 1973, *What the mind's eye tells the mind's brain: a critique of mentale imagery*, «Psychological Bulletin», 80, pp. 1-24.
115. RANDHAWA B.S., COFFMAN W.E. (a cura di), 1978, *Visual learning, thinking and ommunication*, Academic, S. Francisco - London - New York.
116. REED S.K., 1974, *Structural descriptions and the limitations of visual images*, «Memory and Cognition», 2, pp. 329-336.
117. REY A., 1948, *L'évolution du comportement interne dans la representation du mouvement*, «Archives de Psychologie», 32, pp. 209-234.
118. REYHER J., 1963, *Free imagery: an uncovering procedure*, «Journal of Clinical Psychology», 19, pp. 454-459.
119. REYHER J., SMELTZER W., 1968, *Uncovering properties of visual imagery and verbal association: a comparative study*, «Journal of Abnormal Psychology», 75, pp. 218-222.
120. RICHARDSON G.E., 1981, *Educational imagery: a missing link in decision making*, «Journal of School Health», 51, pp. 560-564.
121. ROBERTSON L.C., PALMER S.E., 1983, *Holistic processes in the perception and transformation of disoriented figures*, «Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance», 9, pp. 203 -214.
122. RUMIATI R., RONCATO S., 1979, *La rappresentazione in memoria*, in P. Legrenzi, *Realtà e rappresentazione*, Giunti, Firenze, pp. 121-154.
123. SANDERS S., 1982, *Hypnotic dream utilization in hypnotherapy*, «American Journal of Clinical Hypnosis», 25, pp. 62-67.
124. SARBIN T.R., 1972, *Imaging as muted role - taking: a historical - linguistic analysis*, in P.W. Sheehan (a cura di) 1972.
125. SARNOFF D., REMER P., 1982, *The effect of guided imergery on the generation of career alternatives*, «Journal of Vocational Behavior», 21, pp. -299-308.
126. SCHIFFERLI P., 1953, *Étude par enregistrement photographique de la motricité oculaire dans l'exploration, dans la reconnaissance et dans la représentation visuelles*, «Monatschrifte fur Psychiatrie und Neurologie», 126, pp. 65-118.
127. SEGAL S.J., 1972, *Assimilation of a stimulus in the construction of an image: the Perky effect revisited*, in P.W. Sheehan, 1972, pp. 203-230.
128. SHEEHAN P.W., 1966, *Functional similarity of imaging to perceiving: individual differences in vividness of imagery*, «Perceptual and Motor Skill»s, 23, pp. 10 11- 103 3.
129. SHEEHAN P.W. (a cura di), 1972, *The function and nature of imagery*, Academic, New York.

130. SHEPARD R.N., 1975, *Form, formation and transformation of internal representations*, in R. Solso, *Information processing and cognition: the Loyola Symposium*, Erlbaum, Hillsdale.
131. SHEPARD R.N., 1978, *Externalization of mental images and the act of creation*, in B.S. Randhawa e W.F. Coffman (a cura di), 1978 pp. 133-189.
132. SHEPARD R.N., 1981, *Psychophysical complementarity*, in M. Kubovy e J.R. Pomerantz, *Perceptual organization*, Erlbaum, Hillsdale.
133. SHEPARD R.N., COOPER, L.A., 1982, *Mental images and their transformations*, Mit Press, Cambridge London.
134. SHEPARD R.N., FENG C., 1972, *A chronometric study of mental paper folding*, «Cognitive Psychology», 3, pp. 228-243.
135. SHEPARD R.N., METZLER J., 1971, *Mental rotation of three - dimensional objects*, «Science», 171, pp. 701-703.
136. SHUBNIKOV A.V., KOPSTIK V.A., 1974, *Symmetry in science and art*, Plenum, New York.
137. SHWARTZ S.P., KOSSLYN S.M., 1982, *A computer simulation approach to studying mental imagery*, in J. Mehler, E.C.T. WALKER e M. GARRET (a cura di), *Perspectives on mental representations*, Erlbaum, Hillsdale.
138. SINGER J.L., 1966, *Daydreaming. An introduction to the experimental study of inner experience*, Random House, New York.
139. SINGER J.L., 1976, *Daydreaming and fantasy*, Oxford University Press, Oxford.
140. SINGER J.L., ANTROBUS J.S., 1972, *Daydreaming, imaginal processes, and personality: a normative study*, in P.W. Sheehan, 1972.
141. Le immagini mentali. Natura e funzioni © Alessandro Antonietti Erickson portale Internet www.erickson.it, 51.
142. SLOMAN A., 1971, *Interactions between philosophy and artificial intelligence: the role of intuition and nonlogical reasoning in intelligence*, «Artificial Intelligence», 2, pp. 209-225.
143. SOMENZI V., 1985, *Epistemologia, evoluzionismo e scoperta scientifica*, in C. Mangione, *Scienza e filosofia. Saggi in onore di Ludovico Geymonat*, Garzanti, Milano, pp. 312-330.
144. SPERANDIO J.C., 1980, *La psychologie en ergonomie*, Puf, Paris
145. THOMPSON A.L., KLATZKY R.L., 1978, *Studies of visual synthesis: integration of fragments into forms*, «Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance», 4 pp.244-263.
146. VYGOTSKIJ L.S., 1979, *Mind in society*, versione curata da M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner e E. Sonberman, Harvard University Press, Cambridge.
147. WALLACE B., 1984, *Apparent equivalence between perception and imagery in the production of various visual illusion*, «Memory and Cognition», 12, pp. 156-162.
148. WESCOTT R.W., 1978, *Visualizing vision*, in B.S. Randhawa e W.E. Coffman, 1978, pp. 21-37.
149. WEYL H., 1952, *Symmetry*, Princeton University Press, Princeton.
150. WHEWELL W., 1840, *The philosophy of the inductive sciences*, J.W. Parker, London, 2 voll..
151. WILTON, R.N., 1978, *Explaining imaginal inference by operations in a propositional format*, «Perception», 7, pp. 563-574.
152. ZOPORZHETS A.V., RUZSKASYA A. 1969, *Some of the psychological problems of sensor training in early childhood and the preschool period*, in M. Cole, I. Maltzman (a cura di), *A handbook of contemporary Soviet psychology*, Basic Books, New York.
153. ZARIT S.H. et al, 1982, *Memory training for severe memory loss: effects on senile dementia patients and their families*, «Gerontologist», 22, pp. 373-377.

Simulaciones mentales y teoría de la Memoria

La simulación mental permite acceder las imágenes ideítas y a las sensaciones cenestésicas de tipo táctil, olfativas, sensoriales en la más larga comprensión del término, y auditivas. Hay que preguntarse, donde nuestro cerebro toma el material para construir imágenes de este tipo.

La pregunta debe tener una respuesta, por qué, dependiendo de dónde se tomarán estas informaciones, se podrá suponer que son reales y no imaginarias. Es decir, cuando mi mente se imagina un vaso con agua, el vaso está solo en mi mente, o existe en algún lugar del espacio-tiempo y mi cerebro usa esa información.

Si la imagen del vaso procede de mi memoria, un recuerdo, mi mente ha usado la memoria que tengo del vaso y ha reproducido una imagen que no existe en aquel espacio temporal, pero solo como fotografía de un regreso vivido.

Si por otro lado, la imagen del vaso existe en algún lado del espacio-tiempo, mi cerebro ha tomado la información de algo que existe, no en un tiempo pasado, más bien en un pasado coexistente con el presente (momento en el cual se visualiza).

En el primer caso, nuestro cerebro produce una película de algo que ya no existe, una verdadera postal de un evento pasado que en el presente ya no existe.

Mientras en el segundo caso, nuestra memoria funciona como una filmadora, que con toma directa estaría observando lo observable (el vaso), que existiría en algún lado del espacio-tiempo.

En el primer caso no podría interactuar con lo sucedido, por qué pertenece al pasado.

En el segundo caso estaría de hecho interactuando con una zona del espacio-tiempo actualmente presente, como información, de la cual puedo tomar visión de la realidad.

Se comienza a entender la diferencia de estados de las cosas, cuando la mente pone en movimiento la imagen mental del vaso. Si el cerebro toma la imagen del pasado, es evidente que el movimiento del objeto es fruto de una operación de *problema solving* de tipo CAD (Computer Assisted Design).

Es decir; el cerebro de quien imagina, no solo puede recordar los datos del vaso, también puede moverlo, simulando sobre la base de “algo más” visto moverse anteriormente.

En este caso, tendría por un lado las informaciones geométricas visivas del vaso, y por otro lado, un templado que se mueve según una precisa ley geométrica. El cerebro habría superpuesto los dos programas de información y obtenido la simulación del vaso que se mueve.

Si el cerebro no tomara las imágenes del pasado, las tomaría de un sitio no especificado del espacio-tiempo. Podríamos entonces decir que estamos interactuando en vivo con aquel espacio-tiempo. En este último caso, ¿el movimiento del vaso en la mente sería el movimiento de un objeto realmente presente en algún lado de nuestro universo?

Si eso fuera verdad, ¿mi pensamiento puede interactuar fuertemente con la realidad que me rodea? En realidad, todo aquello parece absolutamente probado por experimentos de neurofisiología cerebral.

El problema no es nada simple de resolver, miramos que nos dice la ciencia sobre la memoria y su relación con el espacio-tiempo. De un punto de vista temporal, la memoria se divide en tres subcategorías:

(<http://www.molwick.com/it/libri/index.html>) M^a Jose T. Molina Libri online gratis Nuovi paradigmi della scienza © 1990-2008).

1. Memoria a corto plazo

En este tipo de memoria se encuentra toda la información tratada en el último mantenimiento, o limpieza del sistema, desde la última vez que hemos dormido lo suficiente para que esta tarea se realice. El estado de conservación depende del tiempo que se ha tenido y de la capacidad fisiológica o genética de cada individuo.

Esta memoria será sobretodo alimentada por la información filtrada por la memoria auxiliar de trabajo, procedente sea de la memoria a mediano, que a largo plazo, sea de la experiencia y del razonamiento sobre el tiempo (dicho anteriormente).

Por evolución histórica, el tiempo en el cual la memoria es más eficiente, corresponde a **16 horas**, mientras para el **mantenimiento necesita 8 horas**. Probablemente no utiliza todo el tiempo de la dormida para limpiar la memoria a corto plazo, una parte importante la dedica a trasladar la información, de la memoria a mediano plazo a la memoria a largo plazo y a mantenimiento de diversa índole.

2. Memoria a mediano plazo

Una forma de optimizar la información contenida en la memoria a corto plazo, será mantener ordenada lo más posible la misma información, implicará recibir muchos datos que no se pueden ordenar enseguida, pero se almacenarán para ser tratados y ordenado posteriormente, eliminando los duplicados, y grabando, según datos o conceptos similares entre ellos; de esta forma se ahorrará una cantidad notable de capacidad de memoria y de archivos.

Es muy probable que un día las computadoras puedan funcionar ininterrumpidamente, ejecutando programas requeridos o reorganizándose.

Se pueden mencionar numerosos ejemplos reales de programas que se ejecutan automáticamente: desfragmentación y mantenimiento del *hard-disk*, limpieza de registro de Windows, búsqueda y descarga de noticias, compresión de la información, antivirus, etc. La expresión de "*memoria a mediano plazo*" es útil, pero no refleja con exactitud la naturaleza de su contenido.

En esta memoria se encuentra la información por un tiempo determinado. Sin embargo, el tiempo será mayor, a medida que la información será más relacional, en lugar de datos concretos. Es decir; Si la información puede obtenerse también de forma no directa, gracias a la relación con otra información sita en la memoria.

En este sentido, independientemente del hecho que ciertos datos sean grabados en la memoria en su estado original, como la fecha de nacimiento de una persona cercana, la memoria a mediano plazo es más firme si los datos se transforman en concepto, definidos en base a un sistema de referencia multidimensional.

Con el pasar del tiempo, quedarán solo los conceptos, porque los datos pierden su utilidad y se vuelven parte de la memoria instantánea, y lo memorizado se incorporará a dicho sistema multidimensional; es caso de necesidad se creará otra dimensión del sistema.

3. Memoria a largo plazo

Es una expresión más exacta de la precedente, sin embargo, su naturaleza necesita de algunos esclarecimientos.

Si con el tiempo, la memoria a mediano plazo se configura como un sistema multidimensional, la memoria a largo plazo es exclusivamente un sistema multidimensional, en el cual hay menos dimensiones y son la base del carácter esencial de una persona, y no de sus conocimientos. Nos referimos a los principios personalizados, justicia, igualdad, libertad, respeto, educación, beneficio de la duda, etc.

Los conocimientos o conceptos se encuentran ordenados en la parte más profunda de la memoria a mediano plazo, y equivalen a las capas más superficiales de la memoria a largo plazo.

Este tipo de definición, digamos *instrumental*, parece convencer a Kosslyn solo en parte, sosteniéndolo de forma muy marcada.

La neurofisiología afirma que la memoria a largo plazo es como un contenedor, donde se conservan todos los estímulos externos de tipo visual, auditivo o cenestésico. Un gran almacén donde se encuentran datos en bruto de las cosas vista, oídas y percibidas de alguna forma. Después hay la memoria a corto plazo, que no sería una verdadera memoria, más bien un área del cerebro donde reside el programa CAD, que mueve y altera las percepciones.

Volviendo al ejemplo del vaso, mientras me lo imagino, en ese mismo instante tomo todos los datos que necesito de la memoria a largo plazo, de todos los vasos visionados hasta ese momento, en base a mi experiencia. Todos los vasos vistos en mi vida.

La memoria a corto plazo solo usa los datos dinámicamente, mueve las coordenadas y simula un movimiento del objeto, simula también eventuales variaciones de característica, si almacenadas en la memoria a largo plazo. Así puedo percibir el vaso que se mueve, el ruido del agua en su interior, las gotas que salen y me mojan la mano, hasta percibo la temperatura más fría del líquido. Y si el agua tiene limón, lo saboreo en el paladar y lo huelo en las narices.

Para Kosslyn, la memoria a largo plazo es prácticamente una memoria estática de datos, mientras la a corto plazo sería una memoria dinámica de elaboración. Los datos obtenidos de esta elaboración serían introducidos en un *buffer*, identificado como la memoria a mediano plazo. Se podría decir que me quedo con los datos en la memoria a mediano plazo hasta que no me sirven más, los descargo y paso al problema sucesivo.

El dilema del vendedor a domicilio.

Los psicólogos usan esta frase, referida al problema de imaginarse el recorrido que el hipotético vendedor debería hacer para entregar a varios clientes la mercadería vendida (por teléfono) el día anterior. Nuestro vendedor de noche se va a la cama e imagina su recorrido, como haría cualquiera que tuviese que llegar a un lugar, sin haberlo nunca recorrido. Primero me voy allá, después allá y al final al otro lado....

El vendedor, sobre la base de un mapa visionado el día anterior, imagina el recorrido utilizan la memoria a largo plazo para armar los datos en su poder, los elabora visionando

la imagen tridimensional del recorrido, con la memoria a corto plazo pone todo en el buffer (memoria a mediano plazo) para usar el navegador personal que tiene en su interior.

<http://www.elombu.com/aip/sperimen/sperimenp11.htm#T1> .

Podría parecer increíble, pero ha sido comprobado para establecer como el sujeto logre a elaborar recorridos de un cierto tipo, solucionando problemas logísticos de tiempo, tráfico, etc., utilizando las imágenes mentales y el *virtual problema solving*.

Pribram y la necesidad de construir un nuevo modelo atemporal espacial.

Como ya dicho, la neurofisiología Pribram sostiene, con experimentos a la mano, que la memoria no está físicamente en el cerebro humano. No sabiendo donde ubicarla, dice que tal vez está por todos lados, en cualquier pedazo de DNA de las células.

En realidad, si unimos las investigaciones de Pribram con las del físico *Bohm* y revisitamos la neurofisiología funcional, podríamos encontrar una forma para poner todos de acuerdo.

Para Bohm, el espacio y el tiempo no existen, son proyecciones holográficas de un falso universo. Si las cosas son así, y Pribram en sus escritos parece estar de acuerdo, debemos concluir que la memoria, o su definición, no debe ser equivocadamente relacionada al concepto del pasado. El pasado existiría solo si existe el tiempo. La memoria, desconectada de la idea de espacio y tiempo, tomaría un nuevo significado, mucho más preciso y acorde con los experimentos realizados en campos neurofisiológico, hipnótico y paranormal.

Proponemos entonces un nuevo modelo de memoria a largo, mediano y corto plazo, conjugando las ideas de Pribram y Bohm.

La memoria no reside en el ser humano, su cerebro, este último solo la elabora. El cerebro, sería solo un doble lector de hologramas, donde el hemisferio derecho lee la realidad radialmente, y el hemisferio izquierdo angularmente. Lo que permitiría al hemisferio derecho ser atemporal, pero incapaz de leer simultáneamente dos coordenadas espaciales sin hacer confusión. El hemisferio izquierdo no tendría el espacio y tiene limitaciones de tipo temporal. El derecho podría leer simultáneamente dos eventos, pero el resultado sería la superposición de los estados cuánticos correspondientes y tendría una visualización que es la suma de las dos percepciones. Similarmente, el izquierdo puede leer un evento a la vez y entre ellos está la limitación dada por la velocidad de la luz (ver nuestros escritos: "la física de las abducciones" y "el tiempo y su percepción" www.sentistoria.org).

Si la memoria no es como un álbum de fotografías, donde las viejas fotos representan el pasado, ¿cómo puedo imaginar algo, tomando la imagen del pasado en mi mente?

Si no podemos clasificar el fenómeno de la memoria como la revisión de un álbum de fotos, ¿entonces qué es?

El modelo elaborado por nosotros es el siguiente:

El cerebro es un lector de hologramas. Cuando alguien está recordando y monitoreamos sus actividades cerebrales, durante una FNMR (Resonancia Magnética Nuclear funcional), una parte del cerebro se ilumina. Pero no es como dicen los neurofisiólogos, que una parte del cerebro se llena de sangre y se activan las zonas de la memoria durante el experimento. Nuestras deducciones son que las áreas del cerebro que se iluminan son las que leen el holograma externo.

Porqué nuestra memoria es externa al cerebro, y el cerebro es el lector.

Cuando recuerdo algo, en realidad voy a leer el holograma externo, simultáneamente con el hemisferio derecho e izquierdo, como fueran dos cabezas de un CD que leen la misma huella. Un lóbulo lee algunas informaciones, el otro lee otros aspectos de la misma información.

Los dos lectores no interfieren entre ellos, porqué son desvinculados de las leyes que regulan el espacio y el tiempo. El lóbulo derecho no sabe que es el tiempo, el izquierdo no tiene idea de lo que es el espacio. En pocas palabras, nuestro cerebro le toma el pelo al "*principio de indeterminación*" de Heisenberg y nos da dos descripciones distintas de un mismo evento, con la observación de diferentes particulares. Los dos "*paquetes*" de datos no interfieren entre ellos y son enviados a la mente, que como órgano central, suma las dos imágenes de realidad virtual y transmite los datos finales al cerebro que tiene la percepción de la realidad resultante.

Los sitios de la memoria y su Consciencia

La memoria sería externa a nosotros, no se podría ni definir *memoria*, sería otra realidad coherente con la nuestra. Una co-realidad ligada a coordenadas espacio-temporales distintas de las nuestras (actuales), pero igualmente co-presentes con el presente. Si el presente, pasado y futuro no existen (realidad virtual creada por nuestra mente), aquella serían una realidad co-presente, paralela a la nuestra.

En el momento preciso que yo activo el recuerdo de cuando era niño, en realidad no estoy *recordando*; mi mente está leyendo la realidad virtual externa a nosotros, que está sucediendo **ahora** en mi pasado.

El pasado estaría presente con mi presente y mi mente iría, como una filmadora externa, a buscar aquellas imágenes donde en ese momento existen. Y las mostraría en directa.

Yo no estaría recordando un pasado que ya no existe, lo estaría viviendo por primera vez.

El concepto fundamental que emerge claramente es:

Yo puedo volver a ver lo que es mi pasado en mi mente. El pasado es lo actual, lo que corresponde a mi presente. Puedo modificar mi pasado actual construyendo mentalmente una imagen de aquel pasado, alterando sus eventos simplemente forzando mi mente a nivel de imagen mental.

Todo lo dicho, vale también para las imágenes mentales del futuro.

Tal aseveración, no obstante pueda parecer totalmente absurda, explica los fenómenos de auto-curación. Un sujeto con tumor, todas las noches imagina destruirlo, al final termina curado. Esto es lo que sucede cuando la imagen de la enfermedad es correctamente puesta en evidencia en la propia mente y cuando no intervienen otros factores psicológicos internos que disturbarían al sujeto que practica el experimento.

Lo mismo sucede con la meditación trascendental de Maharishi Maesh, de la cual nuestro ejercicio de Simbad toma referencias. Maharishi sostiene, y lo comprueba publicando sus trabajos en las principales revistas científicas del mundo, que la meditación trascendental tiene la característica de modificar el futuro. Basta concentrarse en el evento a modificar, y se descubre que la probabilidad de modificarlo depende del cuadrado del número de personas utilizadas para el experimento.

No se debe pensar que estas hipótesis de trabajo salgan de la mente de un loco. Existen diferentes corrientes de pensamiento científico que persiguen estas ideas. Por ejemplo,

un grupo de matemáticos físicos y estadísticos que trabajan en un proyecto que tiene como *target* final el aumento de consciencia del planeta.

Quien nos ha seguido hasta aquí, se preguntará: <<.... ¿qué tiene que ver la consciencia de los seres vivos en este planeta, con el problema de la memoria?>>

Tiene que ver, porque las dos cosas están estrechamente ligadas por un importante parámetro. La capacidad de discernir y de alterar los eventos es ligada a la consciencia. Si se tiene consciencia de lo que uno es, se puede modificar la realidad, por cuanto la consciencia no es otra que el *creador*, y el creador somos nosotros, con más o con menos consciencia.

La consciencia se podría medir de diferentes formas, o tal vez en ninguna forma precisa. Más uno cree en un Dios externo, menos consciencia posee. Más se necesita un Dios externo a nosotros, menos consciencia se es de sí mismos. Ciertamente, porque la consciencia no es una cosa que se tiene, consciente uno se vuelve.

Sobre la base de estas observaciones, se funda la experimentación de un numeroso grupo de matemáticos. http://noosphere.princeton.edu/access_bottom.html

La prestigiosa *Princeton University* auspicia el proyecto de “toma de consciencia” y parece que tiene un monitoreo en tiempo real, según el cual es posible visionar el grado de consciencia de algunas áreas del planeta.

The Global Consciousness Project Meaningful Correlations in Random Data

The Global Consciousness Project, also called the EGG Project, is an international, multidisciplinary collaboration of scientists, engineers, artists and others. We collect data continuously from a global network of physical random number generators located in 65 host sites around the world. The archive contains more than 10 years of random data in parallel sequences of synchronized 200-bit trials every second.

Our purpose is to examine subtle correlations that may reflect the presence and activity of consciousness in the world. We predict structure in what should be random data, associated with major global events. When millions of us share intentions and emotions the GCP/EGG network shows small but meaningful differences from expectation.

This suggests that large scale group consciousness has effects in the physical world. We need to know about this, and learn to use our full capacities for creative movement toward a conscious future.

Como se puede notar por las declaraciones de este grupo de científicos, se puede alterar el futuro del mundo y los eventos futuros, con el uso de la Consciencia. En el sitio del proyecto GCP (*Global Consciousness Project*), se hacen mediciones *online*, basadas en observaciones de tipo estadístico, de las predicciones del partido de basket USA, a la previsión de los terremotos.

La física quantística y la consciencia humana

Bernard Haisch en una videoconferencia, dice que la física quantística podría ser capaz de describir la realidad de forma completa, más allá de la famosa paradoja de Einstein, Podolsky y Rosen (1935), del cual hemos hablado en el artículo anterior.

(http://www.scientificexploration.org/talks/27th_annual/27th_annual_haisch_quantum_mechanics_consciousness.html).

Sea Bell en 1964, que Aspect en 1982, demuestran que Einstein no está en lo cierto cuando dice que la quantística es ineficaz para describir el universo físico, y demuestran con sus observaciones que el universo es seguramente virtual.

En el 2003, el premio Nobel *Anthony Leggett*, publica una versión más rigurosa del experimento de Bell, realizado posteriormente (2007) en el *Quantum Optics and Quantum Information*, Universidad de Viena y publicado en la revista *Nature*.

Dichos experimentos, antes solo hipótesis en papel, son reales y demuestran como:

"...that there is nothing inherently real about the properties of an object that we measure. In other words, measuring those properties is what brings them into existence".

(New Scientist, 23 June 2007) Or as quantum researcher Vlatko Vedral of the University of Leeds puts it: "Rather than passively observing it, we in fact create reality." Quantum mechanics is now telling us unambiguously that consciousness creates reality. And since quantum physics is at the root of everything, this has profound consequences for the interpretation of our own nature, the universe, and, yes, even why it may make more sense to trace everything back to a conscious intelligence rather than inanimate fields and forces.

Para quien no tenga el conocimiento, *Bernard Haisch*, è Ph.D., al *Calphysics Institute*, es un astrofísico autor de 130 publicaciones. Ha sido *scientific editor* del *Astrophysical Journal* y *Principal Investigator* en diferentes proyectos NASA, Director del *Center for Extreme Ultraviolet Astrophysics* en la *University of California, Berkeley*, y *Visiting Scientist* al *Max-Planck-Institut fuer Extraterrestrische Physik* in Garching, Germany.

Este científico, entre otras cosas, sostiene que de todo lo medido, no hay nada de real en nuestro universo, con excepción de la consciencia, que nos permite interactuar con la virtualidad que nos rodee a diario, y que nosotros mismos nos encargamos de construir.

Resumen del concepto de memoria a largo, mediano y corto plazo

Para saber cómo funciona el SIMBAD, hay que entender cómo funciona el acceso a los datos adecos que tenemos en el Simbad bajo la forma de imágenes, sueños y sensaciones.

La memoria a largo plazo sería simplemente "los datos" que están al exterior del cerebro humano y que representan toda la realidad virtual. Cuando decimos, "*toda*" la realidad virtual, consideramos sea la realidad que hemos visto en el transcurso de nuestra vida, y aquella a la cual no hemos tenido acceso. Nuestro cerebro puede acceder a toda la información, no solo a la que hemos vivido.

¿Por qué muchos de nuestros lectores no conocen la otra parte de la realidad virtual?

Simplemente por qué no tienen la suficiente consciencia. Un pequeño experimentos para que se den cuenta que las cosas no están como creen.

Imagínense de estar en un mundo totalmente diferente de lo de ustedes, con dos o tres Soles de distintos colores.

En la vieja forma de ver las cosas, estas imágenes mentales serían clasificadas como fruto de construcciones mentales fantasiosas. Con la nueva forma de ver las cosas, estas imágenes vienen del cerebro que lee los hologramas de una realidad existente. No sería posible imaginarse, o mejor dicho construir, una imagen en la mente de algo que no existe. Si no existe en ningún lado, el cerebro no tiene la posibilidad de leerla. Si la imagen producida no hubiese existido, sería CREADA por nuestra mente, en el acto de su simulación.

Estos tipos de imagen, se crearían explotando los datos en bruto de nuestro universo. Los datos pasarían por un programa de simulación mental, en parte, construido por medio de nuestra experiencia de vida, auto-creados en “módulos” durante nuestra vida.

Por lo tanto, sería posible imaginarnos de tocar el piano, solo si conocemos el instrumento y la música, caso contrario sería imposible, lo que está acorde con la observación experimental de nuestro cerebro. Reconstrucciones mentales que siguen las leyes de la realidad virtual que conocemos, y no otras. Si no conociéramos ciertas leyes, no tendríamos la posibilidad de mover los objetos en nuestra mente. Ejemplo; los no videntes de nacimiento no pueden reconstruir los colores.

La operación de simulación utiliza datos, en rápida sucesión, que proceden de la memoria a largo plazo, datos “*pescados*” fuera de nosotros, de la *akasha* general.

La utilización de estos datos es rapidísima, y es usualmente confundida con una memoria rápida, cuyos datos entran y salen del cerebro. En realidad, son datos recuperados y elaborados por la memoria a largo plazo. Datos que no llegan de ningún lado, datos re-elaborados y modificados por la memoria a corto plazo.

La memoria a mediano plazo no sería otro que un buffer de memoria, donde los resultados de los datos extraídos de la memoria a largo plazo, elaborados por la memoria a corto plazo, son almacenados para utilizarlos al momento oportuno.

A problema resuelto, esta parte de la memoria RAM se descarga, se limpia, en espera de nuevos libros, nuevas listas o imágenes.

Tener gran memoria, es ligado a la capacidad de la memoria a mediano plazo de tener, o conceder, espacio para los datos. La verdadera y única memoria es la a mediano plazo.

Por lo tanto, la memoria a mediano plazo es la destinada a trabajar con el Simbad, que después de haber hecho su trabajo, puede convertirse simplemente en un recuerdo, almacenado por meses o años, hasta ser borrado, cuando consideramos que ya no sirve. Si quisiéramos volverlo a recordar, ya no podríamos hacerlo.

El concepto de recuerdo, como poseído y personal.

En esta óptica, es evidente que nuestros recuerdos no pertenecen al pasado, porque el pasado no existe como fotograma inmóvil de algo sucedido, existe una filmadora, siempre en movimiento, que cambia, a medida que cambia el presente y el futuro.

No poseemos ningún pasado, porque cambia juntos con el presente.

Este concepto, desarrollado en el capítulo “El tiempo y su percepción”

www.ufomachine.org , www.sentistoria.org”, puede aparecernos aburrido, y a veces hasta poco deseable.

Las personas que se identifican con su propio pasado, no soportan escuchar que no existe pasado para nadie. Da de pensarse que nadie, hasta hoy y con excepción de algún iluminado gurú, ¿se haya enterado de la inexistencia y mutabilidad de nuestros propios recuerdos?

Cuando recordamos, o creemos recordar un evento, en realidad nos conectamos a la parte del retículo (rejilla o parrilla) que contiene aquella escena y aquella realidad. Nuestros lóbulos, derecho e izquierdo, o mejor, nuestros dos hemisferios, leen los hologramas de aquel lugar de puntos virtuales y proveen los datos que construyen la memoria a largo plazo. Estos datos son re-elaborados por la memoria a corto plazo y posicionados en la memoria a mediano plazo, la parte RAM (*Random Access Memory*) de nuestra computadora.

En estos procesos pueden suceder dos cosas. Si la memoria a mediano plazo no tiene un anterior recuerdo similar que comparar con este último, no lograré determinar si entre los dos recuerdos hay diferencias.

En este caso, si algunas veces recuerdo en modo diferente el mismo evento, no me daré cuenta de aquello. Si pero he dejado en la memoria a mediano plazo una huella del evento que estoy *re-recordando*, puedo compararla y enterarme si algo no cuadra.

En la mayoría de los casos, no hay grandes diferencias, porque se supone que no se haya producido ninguna intervención formal de la consciencia que modifique uno de los dos eventos.

Pero algunas veces, el pasado "*que ya no existe*" se ha modificado en un nuevo pasado, recordado en otra forma de lo anterior.

Si le hacemos caso, esto sucede a diario pero nosotros no le prestamos atención. Ejemplo: les ha sucedido recordar una persona a la cual estaban muy ligados, que no encuentran en años. Mientras recuerdan su ropa, el sitio, la luz que había, no logran a visualizar su cara.

En aquel caso, la persona de vuestro recuerdo (imagen mental) no entrará más en vuestro futuro. Y probablemente no había entrado de forma determinante en vuestro pasado.

Probablemente no la verán nunca más, y no estando en vuestro pasado, nunca ha estado en vuestro presente y futuro, tal vez de forma muy débil.

Así los "*dejà vue*", son dos momentos que se cruzan, donde la primera lectura del presente se anticipa y se superpone a la lectura misma del presente. Pero casi inmediatamente, la imagen virtual de la primera lectura se borra, porque no existen dos presentes al mismo tiempo.

La habitación del Simbad

El ejercicio del Simbad tiene algunas características fijas. Una de ellas es la habitación del Simbad. El sujeto que produce la imagen mental del Simbad debe crearse un cuarto, como yo lo sugiero de forma general. En el primer desarrollo del Simbad, esta habitación era representada por un estudio de televisión, con filmadoras, cabina de producción, teléfonos y pantalla para la proyección de imágenes. A veces había público y técnicos. Algunos investigadores han puesto la atención sobre la relación que existe entre el lugar imaginario y la presencia del propio "yo" en el mismo ambiente.

(Rosa M. Baños, Cristina Botella, Belén Guerrero, Víctor Liaño, Mariano Alcañiz, Beatriz Rey, The Third Pole of the Sense of Presence: Comparing Virtual and Imagery Spaces. PsychNology Journal, 2005, Volume 3, Number 1, 90 – 100).

En este trabajo y bibliografía citada, se diferencian los *espacios virtuales* de los *espacios imaginarios*. En aquel trabajo, por espacio virtual se entiende lo producido artificialmente por una computadora, mientras los otros serían producidos por la mente humana (como en el Simbad). Analizado cien personas que estaban imaginando un espacio virtual creado por una computadora, o imaginado con la mente, se ha notado que en el segundo caso la idea de “*presencia*” al interior del espacio, iba desapareciendo.

Mientras se realiza un ejercicio de Simbad, donde uno se imagina estar dentro el mismo Simbad, se nota la disminución de nuestra presencia en lo interior del ejercicio, a medida que pasa el tiempo. Lo contrario de cuanto sucede con un sujeto que se imagina en un espacio pre-construido por una computadora.

Nosotros definimos como “*virtuales*” ambos tipos de espacio, pero más allá de cómo se los define, en el Simbad el sujeto va perdiendo consciencia de su “yo” corporal, porque toma más fuerza el otro “yo”: lo de alma, mente y espíritu, y el cuerpo del sujeto se identifica con el mismo ambiente.

David Smith, *technology correspondent* del prestigioso *The Observer*, el 22 de mayo 2005, publica un artículo, en el cual sostiene que en los próximos 40 años el hombre, con la utilización de la tecnología, será inmortal y pasará su tiempo en una estructura tridimensional virtual, donde allí trabajará, tendrá relaciones sexuales, jugará. Un face book en 3D. <http://www.guardian.co.uk/science/2005/may/22/theobserver.technology>.

En otro artículo de *Repubblica* del 2005, aparece la idea, que muy pronto manejaremos la computadora con el pensamiento.

Esa virtualidad no es cierto la del Simbad, será una virtualidad *pre cocida*, construida por la computadora. Se está buscando, en todas las formas, de evitar que los humanos aprendan a manejar la potencialidad de su propio cerebro, que está en condiciones de construir por sí solo todas las virtualidades que quiere, y no necesita de ningún computador que lo ayude en la tarea.

Como veremos adelante, la virtualidad presentada como “*combo*” por las computadoras, no permite ninguna variación. Mientras la virtualidad mental del Simbad es creativa y puede hacer muchas cosa que nuestros gobernantes no quieren que aprendamos a usar.

La realidad virtual del Simbad y la alteración del espacio-tiempo

Con la experiencia acumulada, trabajando con decenas y decenas de sujetos en hipnosis, hemos constatado y verificado que durante el tratamiento la realidad virtual podía ser alterada. Esta alteración podría ser el resultado más importante de toda nuestra investigación, porque por un lado nos da útiles informaciones sobre la teoría espacio-tiempo, vs la teoría de *Bohm* del universo orográfico, y por otro lado, nos permite tener una herramienta concreta para eliminar el problema de los alienígenas.

Resultado extremadamente importante, porque pone fin a nuestra búsqueda, la solución final a las interferencias alienígenas en este planeta.

Si el espacio-tiempo no existe, lo que se nota en el Simbad y en hipnosis, son imágenes que Sí existen. Sabemos que nuestro cerebro, como lector de hologramas, lee en algún

lado la realidad actual y con la simulación modifico en mi mente esta realidad, logrando a modificarla también externamente.

Una observación propia de otras disciplinas, como la PNL, y aún no detectada por otros, la cual puede manipular el espacio-tiempo.

La Programación Neuro Lingüística utiliza algunos ejercicios mentales de pura simulación visual para obtener una reevaluación del mapa del territorio. Si yo tengo una visión negativa de la vida (el mapa), la puedo modificar volviéndola positiva, simplemente imaginándola y reconstruyéndola a nivel mental.

La PNL clásica dice que, oportunamente guiados, podemos cambiar el mapa del territorio, y que el territorio no se puede cambiar. Es decir; cambiar la idea que se tiene de la vida, no la vida misma. Pero la PNL hace mucho más, porque modifica la *consciencia del mapa*. Quiere decir, ver una cosa que antes se veía de forma distinta. Esto es posible, por cuanto la misma realidad se ha modificado, visto que es la consciencia que crea la virtualidad.

Hemos subrayado que la Consciencia, para los creyentes, es Dios.

Un electrón no es ni onda, ni partícula ni una mariposa, es lo que crees que sea.

Ejemplo: ¿Quieres de verdad dejar de tomar? El trainer de PNL te hace imaginar que no vas a abrir el bar para tomar porqué, en ese momento no estás sediento y estás contento. En tu simulación, tú eres más grande, mucho más grande que el bar. Tú te vuelves siempre más grande, y el bar siempre más pequeño mientras lo cierras con llave. Te ves en el futuro, tu anciano y el bar siempre cerrado, ves que no has tomado más.

Durante este ejercicio de simulación mental, tú construyes una nueva simulación que se proyecta en el futuro. En este caso, no se ha simplemente modificado una imagen, una foto de la realidad, más bien se ha lanzado al futuro tu cambio. Siendo que el futuro, corresponde a tu *status* actual, desde aquel momento por adelante, tu futuro ha sido modificado y, cuando llegarás a vivirlo, será como lo has modificado.
¿Increíble? – No, real!

Con las técnicas de visualización de la PNL, se obtienen los mismos resultados de *Brian Weiss*, siquiatra norteamericano, que con la hipnosis regresiva, guía sus pacientes a vidas pasadas y futuras para descubrir la causa de las enfermedades, las modifica, saneando en "*otros tiempos*", elimina la enfermedad en todos los tiempo, visto que el pasado, presente y futuro del sujeto, son parte de una misma consciencia.

Datos obtenidos con las hipnosis y con el Simbad

En hipnosis, lo que se ve en la mente "ES", no "SERÍA" la revivificación del pasado, por cuanto él mismo no existe. En su lugar se tendría una visión de la realidad relacionada a ese contexto, es decir ahora. Se vería la experiencia que representa nuestro pasado que corresponde a nuestro presente en este momento. Las pruebas realizadas en hipnosis demuestran la capacidad del sujeto de modificar, bajo solicitud, pero por medio de un acto de voluntad.

Ya hemos hablado de algunos casos, donde comunico a el alma del sujeto la posibilidad de modificar su pasado, y en consecuencia su presente y futuro. A alma digo que ya no es necesario continuar la experiencia con los alienígenas, técnicamente alma esta experiencia ya la ha tenido. Alma decide de eliminar esta experiencia y la misma desaparece de la vida y de los recuerdos del sujeto que, saliendo de la hipnosis, no sabe

porque, pero no recuerda, o recuerda en forma confusa su pasado con los alienígenas. El sujeto tiene conciencia de la experiencia, pero no recuerda lo que ha sucedido.

¿Qué sucede en realidad en estos casos?

La parte anímica, utilizando su grande Conciencia, ha modificado el espacio-tiempo. Ha borrado los alienígenas de su experiencia, modificando el espacio, el tiempo y la energía de aquel evento que corresponde a una *función de onda precisa* (así dirían los físicos cuantísticos).

El abducido sabe de haber sido abducido en pasado, pero no reconoce tiempos y espacios. El abducido que había tomado notas de lo ocurrido, las vuelve a leer, reconoce su caligrafía, pero dice que esas experiencias no les pertenecen y nunca les han pertenecido.

Todo esto sucede para su pasado y también para su futuro. En hipnosis profunda, cuando alma, con su acto de voluntad, ha eliminado los alienígenas de su experiencia, ha modificado también su futuro. Pido a alma que mire su futuro y diga se los alienígenas van a regresar.

Las respuestas son variadas, pero el concepto es el mismo:

- ☐ ...No, no vienen más....
- ☐ ...Sí vuelven, pero no logran a llevarme con ellos...
- ☐ ...No me pueden raptar más, pero se llevarán mi hija cuando nacerá....
- ☐ ...Ya no me pueden llevar, pero a mi esposo (que todavía no existe) irá con ellos...
- ☐ ...Lo intentarán, pero no lo lograrán...

Todo aquello, saliendo de la hipnosis, corresponde realmente a lo que sucederá. El sujeto ya no es raptado, porque su parte anímica sabe de lo que se trata y ha sido programada a reaccionar de forma adecuada y no dejará llevarse.

El método funciona y testimonia que la teoría de Bohm del espacio-tiempo virtual es exacta.

En el fondo, este tipo de acercamiento es el mismo de la PNL, que te pide de visualizar un pasado o futuro diferente, donde tu problema ha sido eliminado, borrado, derretido, y para hacer esto, se utiliza la realidad virtual modificada por tu acto de voluntad.

Ya que la voluntad está en la consciencia, es exactamente la consciencia del sujeto que altera los estados cuánticos de su vida y de sus eventos vitales. En otras palabras, se podría escoger el tipo de vida que uno quiere. Tú serías el fautor de lo que quieres vivir, en la medida que tu consciencia no choque con la consciencia de otro.

En efectos si ustedes frecuentan un curso de PNL que incluye técnicas de programación del mapa del territorio, las mismas les indican que este sistema funciona solamente con visualizaciones en las cuales los eventos son modificados, sin modificar las acciones de los demás.

Ejemplo: *quiero dejar de tomar...sí se puede hacer.*

quiero que tu dejes de tomar.....no se puede hacer.

En este último caso, no sería tu voluntad a actuar, porque se necesita el consentimiento de la voluntad de un tercero. Sería una lucha entre consciencias.

En los ejercicios de PNL se solicita al sujeto que imagine en una vida futura, que está bien y que hace algo que le guste. En ese momento la imagen virtual produce una alteración del futuro actual, por un futuro distinto y más placentero. Ese cambio se obtiene

solo si la consciencia está en condiciones de entender que no es el caso de sufrir para una experiencia no interesante, porque ya asimilada, aprendida y entendida.

Cada uno de nosotros es dueño de su futuro y de su pasado, si es consciente de su presente.

De esta forma, el fenómeno de las curaciones no podría suceder a nivel de simple programación neurolingüística, porque en el futuro o pasado, tu parte anímica, o más genéricamente tu consciencia, es siempre la misma en cada punto de la línea temporal, donde tomas experiencia y la transportas en todos los puntos de la línea temporal, En nuestro caso, imaginando que te curas en tu futuro, te curas en el presente.

La sanación, impropriamente es entendida como variación de un estado cuántico que te distingue: los viejos *fautores* de la PNL dicen que estás cambiando el mapa del territorio, porque ahora tienes una consciencia mayor y ves el territorio como si tuvieras una mejor cámara que cambia la fotografía del territorio que representa la realidad.

Por otro, la nueva PNL dice algo profundamente distinto: Tú con tu consciencia, has modificado el mapa del territorio, porque has modificado los parámetros del mapa. No has modificado tu forma de ver el mapa, has alterado físicamente la imagen del mapa.

El mismo evento, ya no te aparece feo como antes, pero agradable y soportable porque has aprendido a gestionarlo: lo has modificado de verdad y lo percibes diferente. La interacción entre el observable y el observador es el evento que se modifica porque tú tienes una consciencia distinta y porque tu consciencia lo ha efectivamente modificado.

El álbum de las fotos y la nueva PNL.

Podemos experimentar cuanto dicho, observando un viejo álbum de fotos.

Tomen una foto y hagan las siguientes observaciones:

Noten como los personajes y los lugares les aparecen diferentes en algunos pequeños detalles a la última vez que los han mirado.

Fíjense que en algunos casos, personas que ustedes recordaban, ahora casi no la reconocen.

La imagen de la foto cambia dentro de ustedes, sea en el aspecto físico, sea en las sensaciones a nivel emocional.

La foto es una imagen de un pasado que ya no existe. Ustedes lo han llevado a vuestro presente, pero no corresponde al pasado de vuestro presente actual.

En ese instante, si ustedes quisieran tomar una foto de vuestro pasado y compárala con la que tomaron hace tiempo, se percatarían de las diferencias.

La PNL clásica sostiene que vuestra imagine del territorio (la foto) ha cambiado, mientras la nueva PNL dice que la imagine es la foto de un pasado que ya no existe, sustituida por el pasado de vuestro presente. Por este motivo, de alguna forma sienten que no le pertenece. Lo mismo pasa a aquel que ha escrito sus memorias con los alienígenas, pero, habiéndolos eliminado de su existencia y sabiendo que los escritos son suyos, siente que aquella historia no le pertenece.

La historia ya no le pertenece, pero la experiencia ligada a sus hechos permanece.

Lo que nosotros podemos cambiar al interior de la simulación mental es solamente la virtualidad del universo, no la realidad. ¿Podemos modificar a gusto espacio, tiempo y energía, pero no la consciencia?

La consciencia, para la vieja PNL, es ser consciente de los propios sentidos, para la nueva PNL, la Conciencia, con "C" mayúscula, es la parte divina dentro de nosotros. En el primer caso, la consciencia es la expresión mecanicista del mapa del territorio (D.C. Dennett, *"Coscienza: que es"*, Ed. Larerza, Milán, 2009).

En el segundo caso, la conciencia es la expresión del concepto de vida eterna y del "sí mismo" (L. B. Gilot, *"Forma y desarrollo de la conciencia"*, Ed. Asram Vidya, Roma, 1994).

Hay que subrayar que para la PNL clásica existe solo espacio, tiempo y energía, y al interior de estas tres variables, reside la conciencia. La PNL clásica no hace distinciones entre virtualidad y realidad, porque existe solo la virtualidad.

Cuando se piensa que se puede cambiar solo el mapa, y no el territorio, se confirma exactamente este concepto: cambiar tu idea de un territorio siempre igual.

Para la PNL moderna, el territorio es la consciencia y el mapa una imagen de ella, una foto de la misma consciencia, es decir, la virtualidad de espacio, tiempo y energía que crea una imagen especular del territorio.

Ejemplo: cuando en hipnosis profunda se dialoga con la parte anímica, constituida de consciencia, espacio y energía potencial, se puede reprogramar Alma misma, trabajando sobre energía y espacio (no sobre el tiempo, que alma no tiene). Para hacer aquello, necesitamos del acto de voluntad que reside en la consciencia misma.

La conciencia cambia su imagen especular, cambiando ella misma. En ese preciso momento "Ha aprendido!"

La realidad virtual ha cambiado, pero en la consciencia queda la "memoria" de la experiencia pasada.

Los milagros de la PNL son los milagros del *Virtual Imagery*.

El lector atento que ha seguido nuestra hipótesis hasta aquí, habrá descubierto que si las cosas son así, podríamos hacer milagros. Modificar espacio, tiempo y energía, significa modificar el universo. Nuestra respuesta parecería llevarnos en aquella dirección. La ciencia oficial se está enterando de algunas aplicaciones de la realidad virtual en varios sectores científicos y de la vida de cada día. De la simulación de problemas matemáticos, a la utilización de las imágenes virtuales para la rehabilitación de traumas graves o para la enseñanza del movimiento corpóreo a paraplégicos.

(The Virtual Reality Mirror: Mental Practice with Augmented Reality for Post-Stroke Rehabilitation, A. Gaggioli¹ ; F. Morganti ; A. Meneghini; M. Alcaniz; J. A. Lozano³; J. Montesa; J. M. Martínez Sáez; R. Walker; I. Lorusso; G. Riva).

Pero existen milagros más interesantes, como la curación de enfermedades críticas por medio de la fuerza de voluntad. Hay diferentes episodios en los cuales un enfermo terminal, imaginando todas las noches por 15 minutos en su mente que la enfermedad iba desapareciendo. Cuentan que con este sistema, muchos han sanado. La solución estaría justamente en la imagen virtual que hemos creado, y de cómo haya modificado la realidad virtual.

Salvatore Murgia, médico e hipnólogo, la define de esta forma en:

<http://www.medicinaannozero.org/content/view/36/39/1/5/> CURE EMPIRICHE-LE CENTO BRANCHE DELL'ALTRA MEDICINA <<Son muy afines a la hipnoterapia —en los métodos, en los fines que se proponen sanar el hombre en su integridad psicofísica, con resultados satisfactorios — muchas curaciones, llamadas "heréticas" o "empíricas" por la medicina oficial, que ama auto-definirse «ortodoxa» y «racional»: la «verdadera» Ciencia Médica. Pero, a la luz de conceptos de psicósomática, y de otras investigaciones recientes, donde las enfermedades se consideran efectos de factores síquicos,

particularmente las crónicas, degenerativas y neoplasias, tales terapias (unificadas bajo la denominación «la otra medicina»), hay que considerarlas mucho más racionales de la medicina ortodoxa, porque agreden las enfermedades con métodos psicológicos, eliminando las mismas causas y no solo los síntomas (como hace la medicina oficial de forma no científica y escasamente eficaz). La «otra medicina», cuyos métodos se basan en la confianza y en el fortalecimiento del “YO” con la autosugestión (training autógeno, sofrología, psicodrama, métodos yoga, zen, etc.), o con otros medios (acupuntura, homeopatía, quiropráctica, hierbas, terapia bioradiante, y otras) debe su indudable eficacia a motivos puramente psicológicos, principalmente a la autosugestión. En la «otra medicina» e incluyo el método del Dr. Vieri, que usa dosis mínimas de colchicina (en lugar de terapias chimecas masivas, muchas veces letales), y aquel de la rumana Dr. Aslam, que usa novocaína para despertar en el enfermo la «fe» que frecuentemente lo sana o lo mejora notablemente>>.

Milagros de la fe religiosa y de los curanderos.

Después de las curaciones milagrosas que se llevaron a cabo en los templos griegos de Esculapio y las mencionadas en el Evangelio, en otros tiempos ha habido muchas sanaciones excepcionales atribuidas a la intervención directa de los dioses, y que aún hoy aparecen fuera del alcance normal la fisiología y medicina.

Hoy, sin embargo, la mayoría de expertos, incluyendo a la religión católica, son más propensos a considerarlas operaciones de nuestro propio "espíritu", inmensos poderes que están en nosotros, activados masivamente por la autosugestión y por la fe intensa en la curación. Muchas de las enfermedades a veces muy graves, curadas rápidamente de esta manera, son de tipo orgánico, a menudo consideradas incurables con terapias convencionales.

De ahí la utilidad y la oportunidad de considerar la curación de la enfermedad causada por factores externos (gérmenes infecciosos u otros factores externos al hombre) como "psicosomáticas", curadas solamente por medios psíquicos. Tampoco implica que queramos introducir la magia o conceptos místicos en la práctica médica: la psique es en realidad un objeto de estudio, algo real, medible en sus efectos como cualquier otro elemento en el hombre.

La hipótesis psíquica de la aparición (y recuperación) de las enfermedades, ayuda a salir de cualquier sombra de magia o misticismo del fenómeno de la curación, tanto de los milagros, como de la religión. Este autor informa de algunos casos de curaciones pseudo-milagrosas obtenidos en hipnosis haciendo referencia explícita a la cura de esclerosis múltiple.

En algunos casos la curación fue evidente, y en otros casos, se obtuvieron malos resultados. Lo que importa entonces no es el método en sí, sino la voluntad que pone la persona para sanar bajo hipnosis. Nuestra experiencia, usando la hipnosis, es limitada a algunos casos con excelentes resultados en la esclerosis múltiple y en el tratamiento de la anorexia.

En estos casos, sería el alma o la consciencia a cruzar el umbral del espacio y del tiempo y a cambiar su propia situación virtual. Inmediatamente nos damos cuenta de que no es sólo una foto, sino una verdadera revolución científica revisada que nos dice cómo cambiar nuestra condición de vida. Pero para lograr esto se necesita la consciencia, y en todos aquellos pacientes donde no es posible activar la consciencia, no va a pasar nada.

En algunos casos, la conciencia se niega a hacer cambios de ruta y a alterar la virtualidad, porque es una experiencia que se tiene que hacer. Entonces es LA ELECCIÓN DEL ENFERMO, elección inconsciente, a permanecer en esta situación virtual para APRENDER QUE ES LA EXPERIENCIA DE LA ENFERMEDAD.

La hipnosis regresiva como pasadizo temporal.

Mencionamos rápidamente algunos ejemplos del uso de la hipnosis para aclarar la manera de ir hacia adelante o hacia atrás en el tiempo y desarrollar una estrategia para la curación, donde por la vieja PNL, la curación es modificar el mapa del territorio, mientras por la nueva, es cambiar la consciencia de la persona para transformar los parámetros que caracterizan la virtualidad. Cambiar el aspecto de su pasado para vivir mejor el presente y el futuro.

Una señora me visitó hace algún tiempo y me preguntó si podía resolver su problema a través de la hipnosis. Le dije que era una excepción, porque yo no utilizaba la hipnosis en como método médico o terapéutico, sino para algo muy distinto. De todas formas he hecho una excepción. ¿Cuál era su problema?, ni siquiera su consciente lo había metabolizado completamente y era incapaz de describirlo.

Hay diferentes técnicas para llevar a cabo estas cuestiones del llamado paciente, pero elegí una manera rápida. Induzco una mujer en hipnosis profunda y me conecto con la parte inconsciente que identificamos como su parte anímica y le pregunto cuál es el problema. En ese contexto, la regresión localiza el problema en una pseudo "vida pasada" (como ya mencionado, las vidas pasadas no existen porque no existe el pasado).

El sujeto, en la primera parte de su hipnosis había dicho que se sentía abandonada y sola, abandonada por su madre que murió hace diez años, dejándola sola mientras su madre y su hija vivían en un conflicto existencial. La mujer, o mejor dicho, su alma se quejaba de la muerte de la madre, sin pronunciarse en un debate abierto y la culpaba de haberla abandonado sin solucionar este problema.

En la segunda parte de la hipnosis, cuando recuerda su "*seudo vida pasada*", vive la vida de una niña sola, cubierta de harapos en una especie de cueva, en un envejecimiento total. A veces es acompañada por otra niña mayor esperando y rogando por personas que le lleven alimentos. La niña, o su parte anímica, confiesa que está esperando la muerte porque no tienen ningún futuro. En ese momento se aplican las técnicas de reprogramación, y a alma se le explica que no está sola porque es parte de una conexión con las almas de los demás, y todas son la misma cosa. La mujer se relaja y en su cara aparece una hermosa sonrisa.

Alma ha entendido y la llevo al contexto actual (presente): la mujer se da cuenta de que no fue abandonada por su madre, porque en realidad está en y alrededor de ella. Terminada la sesión, la mujer ha concluido su proceso experiencial y ya no tiene problemas.

Lo que sucede en este ejemplo, es que la parte anímica de la mujer es la misma aquí y en otras vidas. Vive su experiencia del abandonado, otro tipo, pero siempre abandono. Alma tiene la misma consciencia, pero se filtra de manera diferente por la experiencia de la mente que, dependiendo del papel de la vida que estamos examinando, hace vivir la misma experiencia de forma diferente.

El meollo es siempre el mismo. Cuando alma comprende que no puede ser abandonada, porque es parte de algo grande que es el **ánima mundi**, se recuperará de su miedo a la soledad, simultáneamente en todas sus existencias, sin importar el tipo de soledad percibida en la experiencia mental.

En otra ocasión, me contactó un señor que me pidió que hablara en la hipnosis con su alma para que cambie de rumbo, ya que lo agobiaba una esclerosis múltiple. Explico al caballero que no hago estas cosas porque no soy Jesús. El insiste y al final acepto. Lo pongo en estado de hipnosis y hablo con su alma. Sé lo que hacer y todo sale como planeado. El milagro ocurre. El sujeto se comunica con su alma, la cual hace entender que no puede curarlo porque si cambia de proyecto, dejaría de hacer la experiencia de la enfermedad.

El señor sale de la hipnosis y sucede el milagro. Él ha aceptado su enfermedad y ahora vive en simbiosis con ella. El verdadero milagro es la aceptación de su situación. Lo volví a ver años más adelante. ¡Caminaba bien sin el bastón, parecía curado!

Antes de la curación, es necesario comprender.

Si usted no está consciente, no puede cambiar el espacio-tiempo, y quien tiene poca conciencia de sí mismo, ya está fregado desde el inicio.

El problema con los alienígenas es el mismo.

En hipnosis profunda se habla con el alma del sujeto, haciéndole constatar que las alienígenas vienen a raptarlo y también a sus contenedores. Se le hace entender, cómo y porqué esto ocurre. Se señala que las cosas serán peores, y se solicita a alma que mire el futuro y verifique por si misma que pasará. Alma entiende, y decide cambiar.

En este punto se le dice que su experiencia con los extraterrestres, de hecho la ha comprendido y asimilado, ya no tiene razón de continuar y debe centrarse en otras experiencias. En este espíritu, pedimos que elimine la presencia de las alienígenas de su vida. A veces alma no sabe cómo hacerlo y será invitada a realizar un simple acto de voluntad. Alma tiene mucha consciencia y por lo tanto, podrá modificar su espacio-tiempo a voluntad. Alma decide eliminar a las alienígenas de su existencia. Y esto es lo que realmente sucede en la forma descrita anteriormente.

Esto es precisamente lo que ocurre con los ejercicios de PNL, donde se pide al sujeto que imagine un futuro sin problemas. En ese momento el proceso de simulación mental es una reprogramación de su propio futuro vivido a través de la lectura del holograma por los dos hemisferios del cerebro. Su evolución futura cambia, junto a su presente y su pasado. Su consciencia y su alma están en el presente, pasado y futuro.

El sujeto que termina con este experimento no tiene ni siquiera un recuerdo claro de los problemas del pasado, como si nunca los hubiera tenido. Esto indica que su pasado ha cambiado, cuando va a leer a través de las funciones del lector de holograma, encuentra otra foto de su pasado.

Hay que señalar que si el sujeto no toma consciencia, no puede sanar. Un simple cambio del mapa del territorio no puede garantizar este efecto. Es cierto que el mapa ha cambiado, pero siendo una imagen especular de la realidad real, y no virtual, la consciencia se ha adaptado al nuevo mapa del territorio.

¡Dios ha entendido como está hecho el mundo!

En este punto, es útil decir que no hay necesidad de entrar en un estado hipnótico profundo para obtener estos resultados. Sólo tienes que saber cómo funciona el sistema y tomar en cuenta que puedes hacerlo.

Y aquí comienza a funcionar el Simbad. Este ejercicio pone al sujeto en una situación de pre-hipnosis que en algunos casos puede llegar a ser muy profunda. Activa el mecanismo de la pantalla y decide cambiar su situación, su pasado y su futuro.

En nuestro trabajo hemos decidido alejar a los alienígenas, pero usted puede elaborar un cualquier problema de su vida, que fue identificado por primera vez en una charla con alma, mente y espíritu, y sucesivamente auto desarrollado.

La física del proceso de mutación de la realidad.



En este esquema está representado el funcionamiento de los tres tipos de memoria y cómo funcionan con el Simbad, también en hipnosis y de todas formas, siempre en el transcurso de la vida.

Lo analizamos desde el contexto de la realidad virtual, es decir, del conjunto de todas las experiencias, o estados cuánticos, lo que representa la virtualidad del espacio-tiempo y energía potencial.

¿Quiero acordarme de algo?

Mi memoria a largo plazo se llena con los datos necesarios, leídos por el lóbulo derecho e izquierdo al mismo tiempo. De la misma manera, puedo pedir a mis dos hemisferios que miren hacia el futuro o al pasado o en otro espacio-tiempo, como lo desee. Datos que se almacenan siempre en la memoria a largo plazo. En realidad, la memoria a largo plazo es una pequeña parte de una más impresionante **Akasha**, más imponente, representada por la misma rejilla holográfica. Luego, los datos terminan en la memoria a corto plazo, que no es más que un sistema que mueve los objetos y recrea situaciones kinestésicas dinámicas o audio dinámica.

Lo elaborado en movimiento termina en la memoria a mediano plazo, la única y verdadera memoria que contiene lo elaborado, que se necesita para avanzar en este universo. Es aquí que sucede la verdadera simulación mental nuestro Simbad.

En este punto, si hay una voluntad de cambio, los nuevos datos generados son enviados de nuevo a la red holográfica que reemplazarán los antiguos. En ese momento la voluntad, a través del poder de consciencia, ha cambiado el universo.

Cuando se buscarán y se volverá a leer los datos por "*segunda vez*", aparecerán diferentes a la primera lectura, que sin embargo, no podremos recordar nada, porque los datos anteriores no se han suprimido, se han sustituido, datos viejos nunca existidos en una línea temporal donde el tiempo no existe.

La paradoja de la foto del pasado.

Decir que el pasado ya pasó, es un error. El pasado sigue existiendo, sería como si estuviese en "la habitación de al lado". Se puede visionarlo con una cámara puesta en esa habitación y un monitor en la nuestra. Obviamente, esto se aplica también a nuestro futuro, que tendría un monitor en el presente y una cámara más delante de nuestra posición. Sólo el presente no tendría un monitor, porqué visionado directamente por nuestros ojos.

Supongamos por tanto, que a la edad de diez años, hemos tomado una foto a amigos y familiares. El tiempo pasa (virtualmente) y nos encontramos en el presente. Tengo ante mis ojos el monitor de mi pasado cuando yo tenía diez años, el día en que tomé la foto, y al lado del monitor tengo la fotografía original tomada hace diez años.

Primera observación.

1. Las dos imágenes podrían resultar diferentes. El pasado "de antes", ya no es el mismo pasado de ahora, porqué existe un solo pasado a la vez, que corresponde al presente.
2. La foto de mi primer pasado todavía existe, no se ha borrado ni alterado.

Segunda observación.

Llevo conmigo, en mi presente (que representa el futuro de mi pasado) todos los datos del pasado, incluido aquella imagen. Esta es la única manera que tengo para entender que el tiempo no existe, que el pasado como el futuro es dinámico y que sólo existe el presente.

La paradoja EPR.

En la paradoja EPR, desarrollada en "El tiempo y su percepción" www.sentistoria.org www.ufomachine.org, se describen las instrucciones para interpretar el experimento propuesto por Bohm para contrarrestar los argumentos de Einstein. Recordemos que el experimento consistía en dar a luz dos electrones en un mismo evento. Ellos tendrían spin $+ \frac{1}{2}$ y $- \frac{1}{2}$, respectivamente. Uno de los electrones viajaría hacia Buenos Aires y el otro hacia New York. Se argumenta que si en medio de la prueba, tomo una de las dos partículas e invierto su rotación alrededor de su eje (spin), la partícula gemela, nacida en el mismo evento, cambia simultáneamente su rotación. De hecho, para la física cuántica, las dos partículas deben ser, siempre y necesariamente anti-paralelas entre sí.

Esta es la prueba de que las dos partículas se envían señales entre sí a una velocidad infinita, lo que choca contra la relatividad general de Einstein, donde el límite es la velocidad de la luz.

Para demoler este tipo de interpretación, por supuesto, el grupo de la física relativista en un artículo de divulgación científica dejó claro que la teoría de los *cuantos* podría ser menos precisa (equivocada) de la teoría de la relatividad.

No obstante la física quantistica no haya resuelto algunas anomalías sobre el comportamiento de la materia, hoy sabemos que es la teoría de la relatividad a estar equivocada.

Resumimos el problema

- Los dos electrones deben ser siempre anti paralelos, porque nacieron del mismo evento cuántico
- Si uno de los dos cambia el valor “*spin*” de positivo a negativo, el otro se ve obligado a cambiar simultáneamente.

El problema está relacionado con el hecho de que dos electrones no pueden comunicarse instantáneamente a causa del límite de la velocidad de la luz. Todo aquello, en la práctica puede explicarse, por la ausencia de la realidad del tiempo y del espacio.



En esta imagen se ha reconstruido el experimento en el que un único cañón dispara dos electrones, representados por pequeños conos de diferente color, con puntas invertidas que significan rotaciones opuestas. La secuencia de los acontecimientos tiene un plano de simetría paralelo al observador y pasa en el centro de nuestro diseño (simetría CPT: carga, paridad y temporalidad de los acontecimientos).

En esto vemos correr, con dos hipotéticas cámaras, los dos electrones, uno directo a Buenos Aires y el otro a New York, donde llegarán y se medirán sus “*spin*”.

Si yo tomo uno de los dos conos e invierto la punta, el otro se invertirá inmediatamente. Ambos conos llegarán a su destino con los spin anti paralelos.

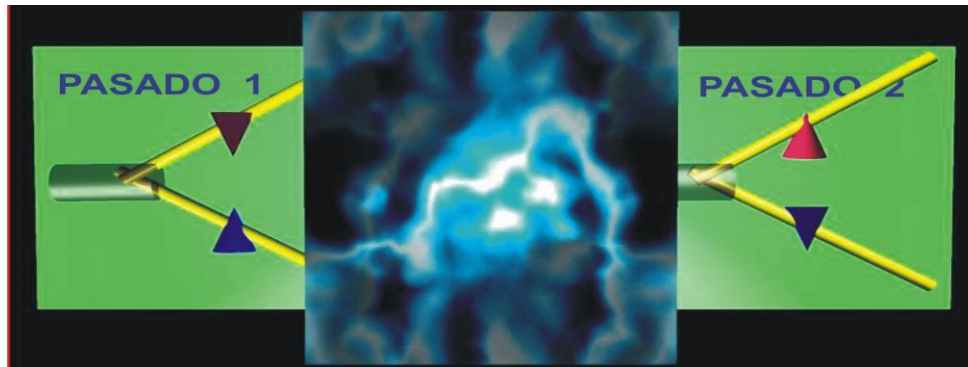
A esta altura, el problema es saber cómo hizo el segundo cono a saber que el primero había sido virado.

Simple: no lo sabía en absoluto!

Lo que sucede, cuando yo, **en el presente**, invierto el primer cono, es que **altero el presente con mi acto de mi voluntad**. Al hacer esto altero simultáneamente el futuro, es evidente, ¿y el pasado?



El pasado ha cambiado cuando he modificado el presente y esta es la razón básica que permite al otro electrón cambiar instantáneamente su sentido de dirección. Una vez modificado el presente (presente 2), el pasado correspondiente al viejo presente (presente 1), ya no existe (mejor dicho, nunca existió). En otras palabras, el segundo electrón nunca ha cambiado rotación, su rotación es siempre anti paralela al primero electrón, porque el nuevo pasado, correspondiente al nuevo presente, simplemente nació de esa manera.



Si he de volver atrás en el tiempo para fotografiar el nacimiento de los dos electrones, encontraría que las cosas están como el presente actual.

En los experimentos de *Bohm*, *Aspect* o *Bell* lo que cambia instantáneamente es el presente, el futuro y por lo tanto el pasado, dejando intacto el concepto de igualdad CPT porque las cosas cambian sea en un lado que en el otro lado del espejo virtual que describe la simetría de todo el proceso. Al decir que espacio-tiempo y energía cambian de un lado, y del otro lado del espejo, que representan los planos de simetría del universo, no decimos toda la verdad. No cambia nada, sino simplemente la percepción del presente que está relacionada con el cambio de consciencia del presente, pues, un cambio de la consciencia misma.

Las leyes de la física no cambian.

Es interesante notar como estos puntos de vista, las leyes de la física no vienen modificadas, es sólo una revisión en cuanto a su interpretación. Muchos experimentos recientes demuestran que la velocidad de la luz se superó.



(<<Hemos superado la velocidad de la luz>>)

http://archivistorico.corriere.it/2000/maggio/31/Abbiamo_superato_velocita_della_luce_co_0_0005314972.shtml
<http://www.brunomendola.net/blog/superata-la-velocit-della-luce>
http://www.terninrete.it/headlines/articolo_view.asp?ARTICOLO_ID=84313
<http://lists.peacelink.it/buone/msg00067.html>

De hecho, la velocidad de la luz no se supera, pero las partículas, los fotones tomados como rehenes por estos experimentos, simplemente habrían “arrancado” antes: en el pasado cambiado por la consciencia del investigador que ha actuado en algún parámetro físico en el presente, para alterar el parámetro físico de algún otro evento, en correlación con el pasado.

Una vez más, somos espectadores e inconscientes directores de la película de nuestra existencia, de conformidad con lo supuesto físico, y también con las ideas de muchos sabios y místicos de este planeta.

El Simbad y las interacciones con la rejilla holográfica.

“<<Una nueva verdad científica no triunfa porque sus oponentes se convencen y ven la luz, sino porque al final mueren y nace una nueva generación que se familiariza con los nuevos conceptos>>”

Así decía *Max Planck*, Premio Nobel de Física, que además de conocer su materia, conocía a fondo sus colegas.

El Simbad, como todas las simulaciones mentales puede re-codificar, modificar y generar nuevas líneas de energía de realidad virtual del espacio-tiempo.

Analizamos esta función del Simbad, porque a veces parece ser funcional, y otras veces ineficaz.

La observación que debe realizarse es la siguiente. Cualquier simulación mental, para ser eficaz, debe tener algunas características.

- Ser llevada a cabo por una persona con alto grado de consciencia.
- Ser caracteriza por altos niveles de Voluntad.
- El cambio del espacio-tiempo debe ser dirigido principalmente a las cosas y no a personas y a los propios acontecimientos y eventos personales, no a los ajenos.
- Debe ser re-dirigida hacia un holograma externo y no quedarse en la zona de “buffer” de la memoria a mediano plazo.

Analizamos estos problemas en rápida sucesión:

Es claro que sin la consciencia que crea y modifica la virtual, nada es posible. Es claro también que más consciencia se tiene, más el Simbad producirá sus efectos, o más bien los efectos deseados.

Ser consciente significa poseer Voluntad. La Voluntad es el principal, sino único, arquetipo de la conciencia, *pero no está dicho que quien es consciente de tener consciencia*, también tenga consciencia de su funcionamiento. Como podría parecer a primera vista, nada sucede de forma automática. Puedo hacer una cosa porque sé cómo funciona la máquina que produce el efecto, es decir, *soy consciente de mí mismo*.

Si dos actores llevan a cabo una simulación mental, donde cada cual visualiza un efecto físico igual y contrario, ganaría la persona más consciente a expensas del más débil.

La PNL que utiliza las simulaciones mentales para cambiar el futuro, declara sin saberlo de llevar a cabo simulaciones en proyectos personales que no involucren a otras personas para tener un resultado efectivo.

La PNB aún no ha entendido del porqué de estas situaciones, mientras es eficazmente explicada en nuestros estudios que vinculan el “*Virtual Imageing*” con la física de *Bohm*.

También hay que señalar como este tipo de *Virtual Imageing* era muy bien conocida por nuestros antepasados que la utilizaban a nivel inconsciente bajo la forma de brujería, hechizos, magia, etc. etc.

Las nuevas teorías de la física moderna son capaces de proporcionar explicaciones para el comportamiento y la naturaleza humana, mostrando en este sentido un verdadero intento de unificar los diversos aspectos de la virtualidad. Anteriormente, sólo C. G. Jung con sus teorías sobre la sincronía, se adelantó a sus tiempos sin encontrar una explicación adecuada para muchos de los fenómenos físicos, definidos paranormales, ocurridos a sus pacientes.

Por último, para que la visualización tenga algún efecto, una vez que se haya programado o durante su programación (ejercicio), debe ser redirigida desde el lugar donde se crea (memoria a mediano plazo), hacia el exterior del holograma. Si así no fuese, no se tendría la reprogramación de la virtualidad, quedando una simulación virtual que permanece en la memoria a mediano plazo.

Este es un punto importante que hay que destacar.

Si imagino una manzana sobre mi mesa, levantarse y volar levitando fuera de la ventana, debo ser capaz de redirigir la información fuera de mi memoria a medio plazo, hacia la rejilla holográfica, de lo contrario la simulación se mantendrá en la memoria intermedia hasta su eliminación.

Estas observaciones parecen ser confirmadas por nuestros estudios sobre el fenómeno de la abducción alienígena. En nuestros casos, una de las funciones del Simbad, está representado por la voluntad de eliminar a alienígenas y militares y todo lo desagradable para el abducido de turno.

La operación funciona bien sólo cuando el sujeto ha adquirido la conciencia de sí mismo y de los alienígenas, y no antes. Por lo tanto es necesario primeramente ver bien el alienígena, y sólo después tomar consciencia y eliminarlo con la interacción de la consciencia anímica que se conecta al holograma externo.

En estos casos, el Simbad surtiría varios efectos. El primero es el reconocimiento de su situación y el segundo es para eliminar el problema mediante un acto de voluntad.

Más el sujeto tiene dificultad en imaginar físicamente al alienígena, más difícil resulta eliminar el problema. Si la conciencia no tiene conocimiento de un evento, su voluntad no puede re-estructurarla, por ser incapaz de describirla, no puede localizarla y descifrar el holograma.

Cabe señalar que durante las sesiones de hipnosis regresiva, la gran mayoría de nuestros abducidos se describen en un contexto alienígena-militar, donde son utilizados como *remote viewer* en actos de guerra, o como terapeutas no convencionales para alienígenas enfermos, poniendo de relieve su capacidad consciencial, de la cual no es consciente en su vida cotidiana, por no tener "ningún recuerdo" de la experiencia alienígena.

Una vez que el sujeto se libera del problema, utilizando su acto de voluntad como única arma que puede actuar dentro de su conciencia, su vida cambia en actitudes y percepciones. Es consciente de sus capacidades y puede, si lo quiere, administrar pequeños milagros en su existencia. Muchos de ellos explotan con gran éxito sus facultades paranormales en la curación de otras personas.

Precisamente porque estos abducidos tienen alma, tienen un alto grado de conciencia. Los “no abducidos” tienen ciertamente desventajas en intentar simulaciones mentales que alteren la rejilla holográfica. Para la mayoría de ellos, estas simulaciones permanecen en su *buffer* de memoria a mediano plazo, como una realidad simulada, pero tienen pocas probabilidades de cambiar la virtualidad, por falta de requisitos previos necesarios.

Técnicas de Simbad perfeccionadas

El 80% de las personas de este planeta tiene un cerebro que trabaja sobre todo visualmente. Algunas minorías tienen poca capacidad de visualizar y por tanto, difícil de imaginar una escena en su mente. Pero el problema no se plantea en estos términos porque la “*Image Vieweing*” (IV) es sólo una pequeña parte de lo que identificamos con el término más adecuado de simulación mental (EM).

En la EM no es sólo la vista que cuenta, sino también el oído y la cinestesia, elementos significativos para nuestra reconstrucción virtual.

Para ello hemos construido un Simbad auditivo y uno cenestésico, cuya parte experimental se describe a continuación.

Simbad para auditivos y cenestésicos.

Imagínese sentado en un cuarto oscuro, en una silla o un sofá más cómodo. Imagine la silla, su tejido, su forma envolvente y presten atención a su comodidad y a su habilidad para moverse sobre ruedas o con el asiento reclinado. Sienta el olor de la tela o del material con el que la silla se hizo y la temperatura, frío, tibio o caliente. Analice la ropa y escoja algo que le gusta usar en el Simbad.

La sala está vacía y con poca luz. Una luz débil, pocas iluminan las paredes de la habitación, de hecho, es difícil ver los muebles de la habitación. Frente a esta silla hermosa que has construido existe un amplio escritorio con tres asientos, sobre él unos videoteléfonos. Analiza el tipo de escritorio y el material del cual está hecho. Se puede tocarlo y averiguar su rudeza, su calidez, la sensación de que le enviamos. Los videoteléfonos están uno a la derecha, otro adelante y otro a la izquierda de usted. Estos teléfonos de vídeo están contruidos con materiales diferentes y aunque usted no los puede ver bien, tóquelos. Puede utilizar sus altavoces. Puede activar la pequeña pantalla de cada vídeo o solo escuchar la voz.

Cuando estés listo, puedes levantar las cornetas o activar el video. Cada teléfono está permanentemente conectado a su alma, mente y espíritu. Para hablar con ellos sólo formula una consulta. Usted puede grabar un vídeo o lo que desee, puede proyectar imágenes y sonidos de los teléfonos en una pantalla detrás de la mesa frente a usted. Se activa cuando está listo, siempre partiendo por alma, después mente y al final espíritu, pedir a las tres entidades que se presenten y preguntar si ellas se reconocen entre sí.

Luego, pregunte a alma lo que sabe de las alienígenas, si están presentes, etc. Hacer que mente y espíritu participen en el debate. Tome nota cual mano levanta el receptor. Si los tres personajes conocen los alienígenas, que digan quiénes son y que les hicieron. Que aparezcan otros teléfonos sobre el escritorio, uno para cada especie de alienígena y hable con ellos, si quiere, proyecte imágenes en la pantalla grande para que todos puedan oír y ver.

Ahora, si alma quiere, puede eliminar para siempre las conversaciones con los alienígenas, no sólo cortando la comunicación, pero trabajando en sus líneas telefónicas para una acción de “quemadura” que obliga al otro interlocutor a cortar la comunicación, si no quiere ser quemado definitivamente.

Al final de esta conversación, visualice los teléfonos de alma, espíritu y mente que se funden, convirtiéndose en un único teléfono que utilizará en adelante para hablar con su tríada.

Consejos para evitar la interferencia alienígena dentro de la habitación del Simbad.

Cuando el extranjero dentro de su cerebro (Lux, MAA, parásito externo) se da cuenta de que está intentando un Simbad, a veces pero no siempre, con diferentes trucos trata que usted no llegue a terminar las simulaciones.

Los trucos que hemos observado son los siguientes.

- Se desconectan los teléfonos
- Hay un apagón en la sala del Simbad
- Timbra el teléfono externo, o caen objetos en el lugar usted está
- Alguien le llama y lo distrae
- Siente un dolor agudo en el cuerpo, normalmente en los artos
- Fuerte presión sobre el músculo cardíaco
- Alma no se presenta
- Quién se presenta no es lo que dice ser

Esto es sólo un vano intento de hacer fracasar su simulación. El alienígena sabe que si usted lleva a cabo la simulación, él está condenado. Los dolores físicos que se sienten en esta ocasión son falsos, es suficiente entenderlo para que desaparezcan inmediatamente. Recuerde que solo usted tiene el control del Simbad y si se apaga la luz en la habitación, vuelva a prenderla. El parásito volverá a apagarla, o por lo menos lo intentará otra vez. Con su fuerza de voluntad usted la prenderá todas las veces que sea necesario. Como usted sabe, la fuerza de voluntad del alienígena no se puede comparar con la de usted, él no tiene alma.

Usted puede cambiar a visión nocturna infra-rojo, invéntese algo y no tenga temor de ir hacia adelante, porque mientras el alienígena termina su energía, usted la tiene de sobras.

A veces alma no es quien dice ser, detrás de esa imagen se esconde un alienígena. Por eso hemos decidido adoptar la técnica del espejo.

En el Simbad para *visivos*, alma, mente, espíritu, y posibles alienígenas, pasan frente a un espejo. El significado simbólico del espejo arquetípicamente es muy poderoso, para quien dice que no es en realidad, su imagen especular será ausente o distorsionada o diferente de lo que se ve directamente en la habitación del Simbad.

Así que la persona que hace el Simbad se entera rápidamente del engaño, y el engañador debe utilizar otras técnicas.

El espejo tiene otro propósito muy útil cuando es difícil hablar con alma porque no se presenta.

El alma puede no presentarse por diferentes motivos:

- No existe
- Tiene miedo de los alienígenas que están la habitación de Simbad
- Está atrapada por los alienígenas que no quieren que se presente.

Si no hay un alma, nunca llegará, entonces estamos en presencia de un *no-abducido*. Si alma tiene miedo de los alienígenas, es muy útil cruzar el espejo y ver el otro lado. Resulta que alma está en la otra cara del espejo y no quiere entrar en la habitación del Simbad porque los alienígenas le hacen daño. Usted puede formar una relación con alma en el otro lado del espejo, en esa zona el alienígena no puede venir. En ese contexto alma debe estar convencido de su potencial para cambiar el espacio-tiempo, como se describió anteriormente.

Si alma está atrapado el lugar por los alienígenas, deben ir a buscarla en otras habitaciones. El Simbad tiene una habitación principal, pero si alma no está allí, tenemos que ir a buscarla con nuestra simulación, hay que encontrarla y liberarla físicamente. En otras situaciones que podrían ocurrir, es importante que la persona que realiza la SM del Simbad tenga iniciativa y de alguna manera deban enfrentar las dificultades que pueden aparecer. Los alienígenas son totalmente carentes de iniciativa.

Pruebas necesarias para llevar a cabo el ejercicio del Simbad.

Para ser capaz de interpretar perfectamente el ejercicio del Simbad se debe tener en cuenta dos cosas importantes. La primera es conocer su posición en el **Test VAK** que indica el porcentaje auditivo visual o kinestésico de la persona. Esto le permitirá elegir el Simbad para cenestésicos, visuales o auditivos. Para eso, a continuación una prueba rápida antes de que puedan penetrar en el laberinto del Simbad.

RAPID VAK TEST

Para cada pregunta, indique:

- 0** estoy en desacuerdo
- 1** estoy casi de acuerdo
- 2** estoy de acuerdo
- 3** estoy muy de acuerdo

1. Yo prefiero estar de pie cuando trabajo
2. Me gusta silbar o cantar mientras trabajo
3. Tengo mucho sentido de la orientación
4. Cuando hablo, a menudo juego con algo (llaves en el bolsillo, lápiz, etc...)
5. Soy bueno para reparar o construir cosas con mis manos
6. A veces hablo solo
7. Soy bueno para leer mapas viales
8. Prefiero escuchar la radio que leer los periódicos
9. Recuerdo muy bien los rostros de gente que conocí una sola vez
10. En el trabajo, prefiero seguir las instrucciones escritas
11. En el trabajo, prefiero seguir las instrucciones orales
12. En el trabajo, prefiero no seguir las instrucciones e intentar solos
13. Soy bueno para los rompecabezas
14. Busco a menudo el contacto físico con mis amigos
15. Me gusta contar historias o chistes
16. Paso mucho tiempo en el teléfono con amigos y familiares
17. Me gusta hablar con la gente cara a cara
18. Me muevo a menudo y soy una persona muy activa

Soluciones:

Puntuaciones altas en preguntas 1, 4, 5, 12, 14 y 18 indican ser kinestésicos.

Puntuaciones altas en preguntas 2, 6, 8, 11, 15 y 16 indican ser auditivos.

Puntuaciones altas en preguntas 3, 7, 9, 10, 13 y 17 indican ser visual.

http://venus.unive.it/italslab/modules.php?op=modload&name=ezcms&file=index&menu=79&page_id=344

Hay *test* mucho más precisos que este *Rapid VAK*, pero en nuestro caso fue muy eficaz. Aquí sin embargo hay algunos enlaces útiles de Internet.

<http://www.businessballs.com/vaklearningstyletest.htm>

<http://vak.solida.net/>

http://www.asianlp.com/interaction_vaktest.shtml

<http://solida.net/stars/vak/VAK-tests.html>

Además hay que saber si usted es diestro, zurdo o ambidiestro y en qué medida. Hemos observado entre otras cosas, como los raptados tiene el *microchip* su microchips alienígena-militar en algunas partes del cuerpo relacionadas con el ser diestro o zurdo.

Los movimientos de los personajes en el Simbad dependen en gran medida de esta característica. Muchos tienden a presentar un fuerte desequilibrio o lateralización y esto parecen ser fenómenos propios y no hereditarios, al menos en parte, a la naturaleza de la interferencia alienígena que utilizan principalmente el lóbulo izquierdo (para diestros) y viceversa en los zurdos. Comprender con exactitud el grado de ser zurdo ha sido de importancia primordial para nosotros, es por eso que les ofrecimos una prueba completa y exhaustiva.

Se puede ser zurdos en el pie, pero diestros de cadera, zurdos de oído, y por ende, auditivos con el lóbulo derecho, pero visuales principalmente con el lóbulo izquierdo.

Los estudios sobre los zurdos, nos llevan a pensar que algunas funciones del zurdo puro sean asignados al hemisferios cerebrales izquierdo, distinto del propio. Por ejemplo, los estudios de emi lateralidad de los *gay*, lleva a la conclusión de que tienen una lateralización reducida respecto a los *no-gays*.

De estudios de f RMN, la lateralización es menos marcada en niños y ancianos.

Una lateralización reducida en términos técnicos representa un aumento de capacidad ambidiestra, pero de acuerdo a nuestra hipótesis a una menor diferenciación entre el yo masculino y femenino.

Esto llevaría a una reducción de la lateralización y a una menor diferenciación entre el alma y el espíritu (Cerebral Laterality in Homosexual Males: Preliminary Communication Using Magnetoencephalography Journal, Martin Reite, Jeanelle Sheeder, Douglas Richardson, Peter Teale; Archives of Sexual Behavior, Vol. 24, 1995).

Kris McManus (<http://www.righthandlefthand.com/tests/TestsHomeNew.asp>) ha estudiado el problema de ser zurdo y sus investigaciones, cambiando algunas partes e integradas con las observaciones, han sido tomadas por nosotros. Por una literatura general sobre el uso de las manos, ver el link <http://www.righthandlefthand.com/reviews/default.asp> , que seguramente es un método auditivo.

Para completar la prueba pongan una cruz en las casillas

0. ¿Que lado usas para realizar las siguientes operaciones?

Que mano usas?:	Siempre la izquierda	Usualmente la izquierda	pocas veces la izquierda	pocas veces la derecha	Usualmente la derecha	Siempre la derecha
1 I. Para agarrar una pluma para escribir una carta?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
II. Para tirar una pelota hacia un blanco?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
III. Para tomar un lápiz para dibujar?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
IV. Para agarrar un plato mientras lo secas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
V. Para recargar el despertador	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
VI. Para sostener un vaso mientras desenroscas la tapa?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
VII. Para tener un alfiler mientras metes el hilo en el cruna?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
VIII. Para agarrar un cuchillo cuando usas también el tenedor?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
IX. Para agarrar una papa mientras la descascaras?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
X. Para tomar la punta del bastón de la escoba?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
XI. Para levantar una copa de agua?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
XII. Para usar el ratón de la computadora?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2 En que muñeca llevas el reloj?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3 Que pie usas para meter un golazo con la pelota?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4 Que ojo usas para mirar en la mira de una camara?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5 Que oreja adelantas para escuchar un sonido lejano?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

1. Como abres una lata?

Jalo la orejita con la derecha



Siempre asi

☐

Usualmente asi

☐

Pocas veces asi

☐

Jalo la orejita con la izquierda



Pocas veces asi

☐

Usualmente asi

☐

Siempre asi

☐

2. Como haces señas para que se callen?

Con la izquierda



Siempre asi

☐

Usualmente
asi

☐

Pocas veces asi

☐

Con la derecha



Pocas veces asi

☐

Usualmente
asi

☐

Siempre asi

☐

3. Como te acomodas cuando escuchas?

Con la derecha que sostiene la cabeza



Siempre asi

☐

Usualmente
asi

☐

Pocas veces asi

☐

Con la izquierda que sostiene la cabeza



Pocas veces asi

☐

Usualmente
asi

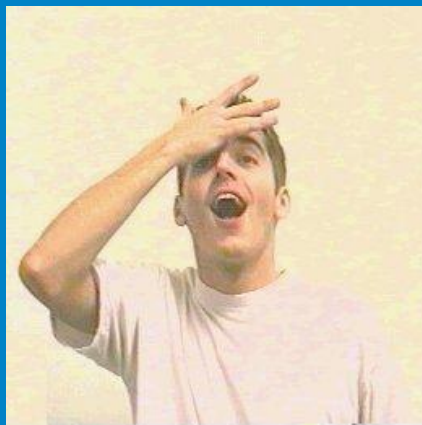
☐

Siempre asi

☐

4. Cuando te acuerdas de algo, como te posicionas? Has perdido la razón o la creatividad?

Mano derecha sobre la fronte



Siempre así



Usualmente así



Pocas veces así



Mano izquierda sobre la fronte



Pocas veces así



Usualmente así

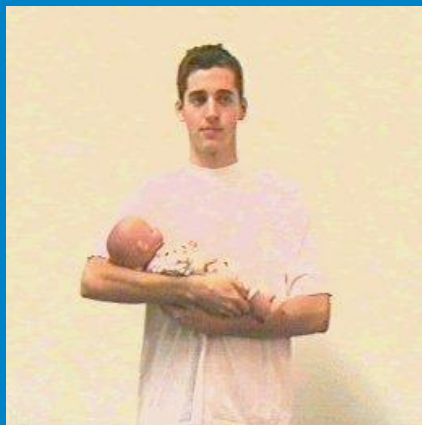


Siempre así



5. Como tomas en tus brazos un niño?

Con su cabeza a la derecha



Siempre así



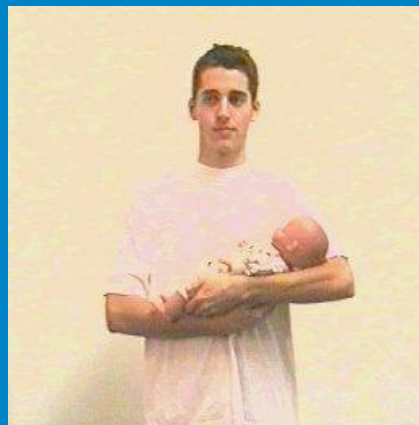
Usualmente así



Pocas veces así



Con su cabeza a la izquierda



Pocas veces así



Usualmente así



Siempre así



6. Cuando cuentas los dedos de una mano....

Cuentas los dedos de la mano derecha con la isquier Cuentas los dedos de la manoisquierda con laderecha



Siempre así



Usualmente así



Pocas veces así



Pocas veces así



Usualmente así



Siempre así



7. Como recoges una moneda del piso?

Con la mano izquierda



Siempre así



Usualmente así



Pocas veces así



Con la mano derecha



Pocas veces así



Usualmente así



Siempre así



8. Cuando miras lejos, tu vista es derecha o zurda?

Con la mano izquierda sobre los ojos



Siempre así



Usualmente así



Pocas veces así



Con la mano derecha sobre los ojos



Pocas veces así



Usualmente así



Siempre así



9. Cuando miras un objeto lejano y hacia abajo de tu posición...

Con la mano izquierda sobre los ojos



Siempre así



Usualmente así



Pocas veces así



Con la mano derecha sobre los ojos



Pocas veces así



Usualmente así



Siempre así



10. Con el saco sobre el hombro, eres derecho o zurdo de hombro?

Sobre el hombro izquierdo



Siempre así



Usualmente así



Pocas veces así



Sobre el hombro derecho



Pocas veces así



Usualmente así



Siempre así



11. Como cruzas las manos? Eres ligado al ser o al tener?

Con el pulgar izquierdo sobre el derecho



Siempre así



Usualmente así



Pocas veces así



Con el pulgar derecho sobre el izquierdo



Pocas veces así



Usualmente así



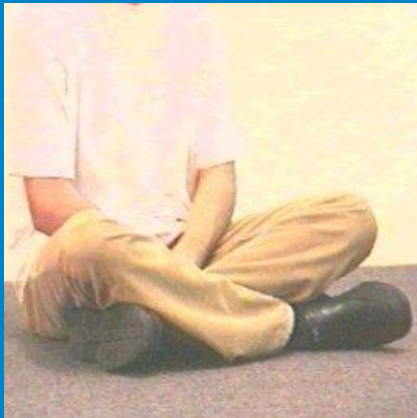
Siempre así



12.

Como te sientas con las piernas cruzadas?
Como te cierras sexualmente frente al interlocutor?

Con la pierna derecha arriba



Siempre así



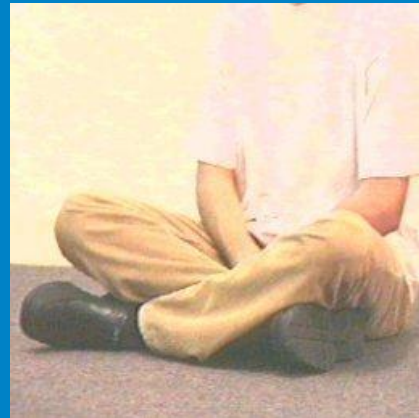
Usualmente así



Pocas veces así



Con la pierna izquierda arriba



Pocas veces así



Usualmente así

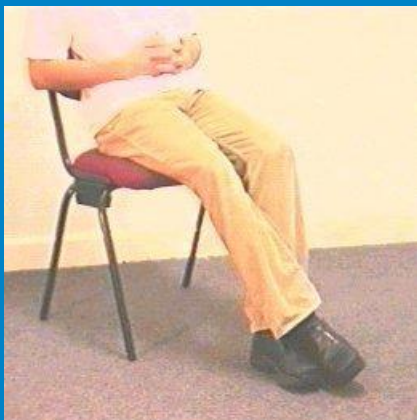


Siempre así



13. Como cruzas los pies de sentado?

Con el derecho arriba del izquierdo



Siempre así



Usualmente así

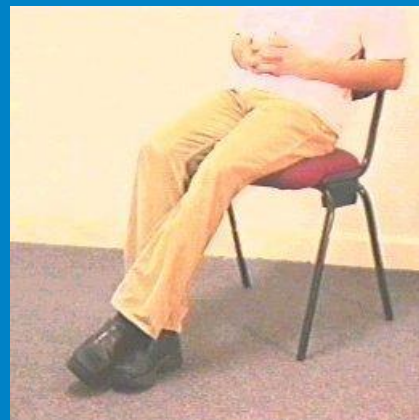


Pocas veces así



Como actuas con el cierre de tipo sexual?

Con el izquierdo arriba del derecho



Pocas veces así



Usualmente así



Siempre así



14. Como cruzas los brazos? Como te cierras frente al interlocutor?

Con la mano derecha a la vista



Siempre así

☐

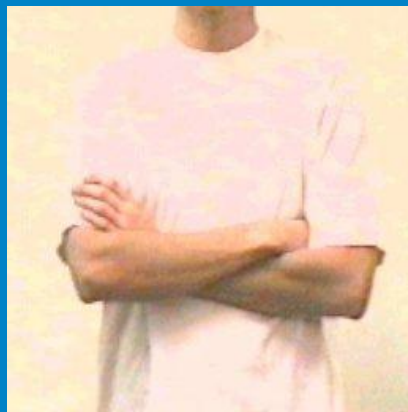
Usualmente así

☐

Pocas veces así

☐

Con la mano izquierda a la vista



Pocas veces así

☐

Usualmente así

☐

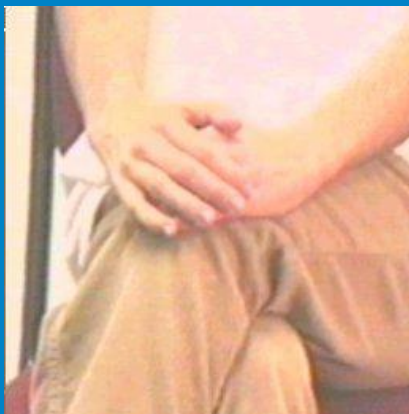
Siempre así

☐

15. Como cruzas las piernas?

Estás cerrado en las ideas o en el razonamiento?(no mires las manos)

Parte superior de la mano derecha a la vista



Siempre así

☐

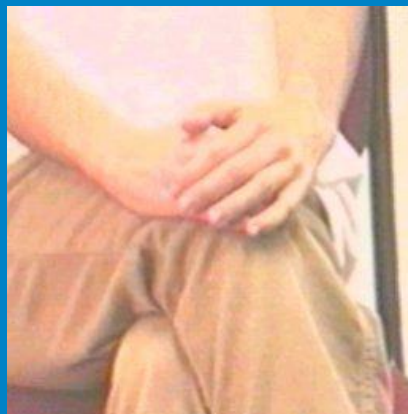
Usualmente así

☐

Pocas veces así

☐

Parte superior de la mano izquierda a la vista



Pocas veces así

☐

Usualmente así

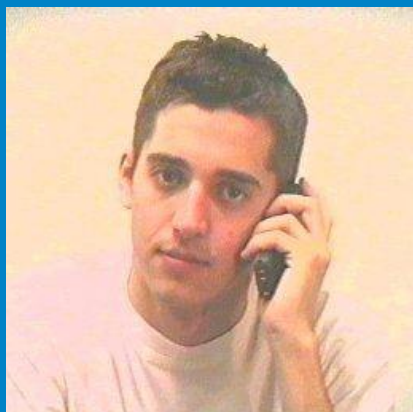
☐

Siempre así

☐

16. Como contestas el telefono? Eres uditivo derecho o zurdo?

Télefono a la izquierda



Télefono a la derecha



9. Que oreja usas con el teléfono cuando escribes algo?(Selecciona uno)



oreja izquierda,
mano derecha



oreja derecha,
mano izquierda



oreja derecha,
mano derecha



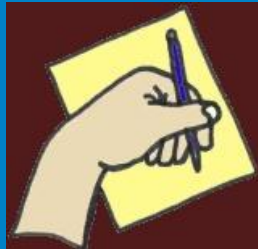
oreja izquierda,
mano izquierda



10. Que dibujo representa mejor tu forma de escribir?



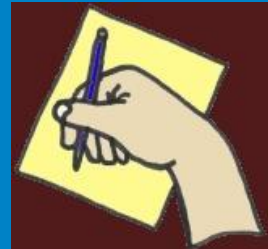
isquierda



isquierda doblada



derecha



derecha doblada



